

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP
MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS PADA MATA
PELAJARAN KUE INDONESIA DI SMK N 4 YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh :

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOYAKARTA**

2018

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS PADA MATA PELAJARAN KUE INDONESIA DI SMK N 4 YOGYAKARTA

Oleh:

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah: 1) mengembangkan media pembelajaran untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video animasi *stop motion*, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran; 2) mengetahui kelayakan media video pembelajaran animasi *stop motion* pada kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras yang berdasarkan penilaian ahli materi, ahli media dan siswa.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R&D) dengan model 4D (*Define, Design, Develop, and Disseminate*). Teknik pengumpulan data dengan wawancara, angket/kuesioner dan studi dokumen. Angket penilaian divalidasikan kepada *expert judgement* dengan saran penambahan indikator kesesuaian teknik olah, pengubahan kalimat negatif menjadi positif, pengubahan kalimat menjadi lebih efektif dan pemisahan pada 1 kalimat yang memiliki 2 indikator. Teknik analisis data yang dilakukan dengan menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Pengembangan video animasi *stop motion* melalui tahap 4D. Tahap *define* untuk menentukan tujuan dengan melakukan studi dokumen dan wawancara. Tahap *design* dengan melakukan perancangan hingga pada tahap pembuatan media. Tahap *develop* untuk mengetahui penilaian kelayakan berdasarkan ahli materi, ahli media, dan siswa. Tahap *disseminate* dengan pengunggahan video ke youtube channel Pendidikan Teknik Boga UNY dengan url https://youtu.be/B7eXphzVu_0 dan <https://youtu.be/Ehs45ozoV2s> dan dalam bentuk kepingan CD/DVD untuk guru (2) Kelayakan video berdasarkan penilaian dari 2 ahli materi dengan presentase yaitu 78% dengan kategori sangat layak, 2 ahli media dengan presentase yaitu 93% dengan kategori sangat layak, uji coba terbatas siswa dengan presentase 85% dengan kategori sangat layak dan uji kelayakan siswa dengan presentase yaitu 85% dengan kategori sangat layak.

Kata Kunci: Video Stop Motion, Kue Indonesia

**THE DEVELOPMENT OF STOP MOTION ANIMATED VIDEO INSTRUCTIONAL
MEDIA IN MAKING CAKES FROM RICE FLOUR IN INDONESIAN CAKE LESSONS
AT SMK N 4 YOGYAKARTA**

By:

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

ABSTRACT

The aims of this research are: 1) developing instructional media for the competence of Indonesian baking cake from rice flour by using stop motion animated video, which is feasible to be applied as instructional media; 2) knowing the feasibility of stop motion video instructional media on the competence of Indonesian baking cake from rice flour based on the assessment of material experts, media experts and students.

This is research and development (R & D) with 4D model (Define, Design, Develop, and Disseminate). The data collection techniques are interviews, questionnaires and document studies. The questionnaire is validated by expert judgment with suggestion of addition in an indicator of conforming technique, change of negative sentence become positive, change of sentence becomes more effective and the separation of 1 sentence which have 2 indicators. The data analysis technique is done by using quantitative descriptive.

The results showed that: (1) Development of stop motion animated video through 4D stage. The define stage determine the goals by conducting document studies and interviews. The design stage is done by planning and making the media. The developmental stage need to know the feasibility assessment based on material experts, media experts, and students. The disseminate stage is done by uploading the video to youtube channel of Culinary Technical Education UNY with url https://youtu.be/B7eXphzVu_0 and <https://youtu.be/Ehs45ozoV2s> and in the form of CD / DVD fragments for the teachers (2) The video eligibility based on the assessment of 2 material experts with a percentage of 78% with very decent category, 2 media experts with a percentage of 93% with very decent category, limited trial students with 85% percentage with very decent category and the feasibility test of students with a percentage of 85% with very decent category.

Keywords: Stop Motion Video, Indonesian Cake

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS PADA MATA PELAJARAN KUE INDONESIA DI SMK N 4 YOGYAKARTA

Disusun oleh:

Zanderiyani Sabrinatami
NIM. 14511244008

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, Juli 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si

NIP. 19770131 200212 2 001



Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002

LEMBAR PENGESAHAN

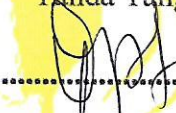



Tugas Akhir Skripsi

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS PADA MATA PELAJARAN KUE INDONESIA DI SMK N 4 YOGYAKARTA

Disusun oleh:
Zanderiyani Sabrinatami
NIM. 14511244008

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Teknik Boga Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Pada Tanggal 18 Juli 2018

TIM PENGUJI

Nama/ Penguji	Tanda Tangan	Tanggal
Wika Rinawati, M.Pd		23 Juli 2018
Ketua Penguji/ Pembimbing		27 Juli 2018
Prihastuti Ekawatiningsih, M.Pd		25 Juli 2018
Sekretaris		
Dr. Marwanti, M.Pd		
Penguji		

Yogyakarta, Juli 2018

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Widarto, M.Pd

NIP. 19631230 198812 1 001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami

NIM : 14511244008

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi
Stop Motion Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada
Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta,
Yang menyatakan,



Zanderiyani Sabrinatami
NIM. 14511244008

MOTTO

Waktu bagaikan pedang, jika engkau tidak memanfaatkannya dengan baik, maka ia akan memanfaatkanmu. (Hadis riwayat muslim)

Never give up. Today is hard. Tomorrow will be worse, but the day after tomorrow will be sunshine. (Jack Ma)

Orang terkuat bukan mereka yang selalu menang. Melainkan mereka yang tetap tegar ketika mereka jatuh. (Kahlil Gibran).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Sebagai wujud rasa syukur dan ucapan terima kasih,
Karya ini saya persembahkan kepada :

Allah SWT atas segala curahan nikmat dan rahmat-Nya,
Serta Rasulullah SAW atas perjuangan dan harapan selalu akan syafaatnya.

Kedua orang tua yang sangat saya cintai, yaitu ibu Titik A dan bapak Muslich serta kakakku tersayang yaitu mba Ande yang selalu memberikan doa, nasihat, semangat, motivasi dan dukungan finansial/nonfinansial kepada peneliti.

Almarhum bapak Sugiyanto yang selalu menjadi motivator terbesar saya hingga saat ini.

Mba Iin, mba Bram, mas Hendri, bang Adi, zalfa, mita, yang telah banyak membantu selama penelitian ini dan selalu memberikan doa serta dukungan.

Pak luthfi dan pak munif yang telah banyak memberikan pencerahan dalam mengerjakan penelitian ini.

Keluarga banana (vincen, risma, astrid, adam, diki) yang selalu memberikan dukungan, semangat, motivasi dan menjadi tempat berkeluh kesah selama mengerjakan penelitian ini.

Dessita, untari, arin yang selalu menjadi teman setia mengerjakan perpustakaan dan selalu memberikan semangat.

Teman-temanku kelas D Pendidikan Teknik Boga 2014 yang selalu memberikan semangat dan dukungan

Teman-teman ku yang lain yang tidak bisa saya sebutku satu per satu yang telah banyak memberikan doa dan dukungannya.

Almamaterku, Universitas Negeri Yogyakarta

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak terlepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Wika Rinawati, M.Pd selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Dr. Marwanti, M.Pd selaku ahli materi pada penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
3. Dr. Zulfi Hendri, M.Sn selaku ahli media pada penelitian TAS yang memberikan saran/masukan perbaikan sehingga penelitian TAS dapat terlaksana sesuai dengan tujuan.
4. Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP M. Si selaku Ketua Jurusan PTBB dan Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Boga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Dr. Widarto, M.Pd selaku Dekan Fakultas Teknik yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Setyo Budi Sungkowo, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Yogyakarta yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

7. Dewantari Trisnamurti, S.Pd selaku guru pembimbing di SMK Negeri 4 Yogyakarta yang telah memberikan bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
8. Orang tua, keluarga dan teman-teman yang telah memberikan dukungan doa dan semangat dalam penyusunan sampai dengan selesainya TAS ini.
9. Keluarga Pendidikan Teknik Boga Kelas D 2014 yang telah memberikan semangat, dukungan, serta doa dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 6 Juli 2018

Penulis,

Zanderiyani Sabrinatami

NIM 14511244008

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN.....	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Pembatasan Masalah.....	12
D. Rumusan Masalah	13
E. Tujuan Pengembangan	13
F. Manfaat Pengembangan	14
G. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	15

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori.....	16
1. Pembelajaran abad 21	16
2. Media Pembelajaran	18
3. Video Pembelajaran	27
4. Video Animasi <i>Stop Motion</i>	31
5. Kompetensi Kue Indonesia dari Tepung Beras	35
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	42
C. Kerangka Berpikir	44
D. Pertanyaan Penelitian	49

BAB III METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan	50
B. Prosedur Pengembangan	52
C. Desain Uji Coba Produk	58
1. Desain Uji Coba	58
2. Subjek Coba	58
3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	59
4. Teknik Analisis Data	69

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal	72
B. Hasil Uji Coba Produk	87
C. Revisi Produk	94
D. Kajian Produk Akhir	101
E. Keterbatasan Penelitian	114

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk	116
B. Saran Pemanfaatan Produk	117
C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	118

DAFTAR PUSTAKA

120

LAMPIRAN-LAMPIRAN

122

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Praktik Pembelajaran Abad ke-21	17
Tabel 2. Kompetensi Dasar Kue Indonesia.....	38
Tabel 3. Klasifikasi kue Indonesia dari tepung beras	40
Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran	62
Tabel 5. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi pembelajaran	64
Tabel 6. Kisi-kisi instrumen penelitian untuk pengguna (siswa).....	65
Tabel 7. Saran/Tanggapan pada validasi angket ahli media	67
Tabel 8. Saran/Tanggapan pada validasi angket ahli materi	68
Tabel 9. Saran/Tanggapan pada validasi angket pengguna	69
Tabel 10. Kategori kelayakan media.....	76
Tabel 11. Desain Media Pembelajaran Video.....	71
Tabel 12. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi	89
Tabel 13. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media.....	90
Tabel 14. Hasil rekapitulasi penilaian uji coba terbatas.....	92
Tabel 15. Hasil rekapitulasi penilaian uji coba kelayakan	93

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka pikir peneliti.....	48
Gambar 2. Skema Prosedur Penelitian.....	53
Gambar 3. Penulisan <i>Storyboard</i>	77
Gambar 4. Skrip yang digunakan untuk proses pengambilan gambar.....	78
Gambar 5. Skrip <i>voice over</i> untuk proses rekaman suara (<i>dubbing</i>)	79
Gambar 6. Proses syuting video kue mangkuk	81
Gambar 7. Proses syuting video kue kembang goyang.....	81
Gambar 8. <i>Software adobe premiere pro</i> CC 2017 untuk pemotongan dan penggabungan video	82
Gambar 9. <i>Software adobe ilustrator</i> CC 2017 untuk pembuatan desain grafis.....	83
Gambar 10. <i>Software adobe after effect</i> CC 2017 untuk pembuatan animasi atau menggerakkan grafis	83
Gambar 11. Proses <i>offline</i> dalam pengeditan video.....	84
Gambar 12. Proses <i>online</i> dalam pengeditan video	85
Gambar 13. Proses <i>export</i> dalam pengeditan video	85
Gambar 14. Penulisan sub kompetensi pada video kue kembang goyang sebelum direvisi	95
Gambar 15. Penulisan sub kompetensi pada video kue kembang goyang sesudah direvisi	95
Gambar 16. Pengenalan bahan pembuatan kue kembang goyang sebelum direvisi.....	96
Gambar 17. Penambahan kata ‘hangat’ pada pengenalan bahan pembuatan kue kembang goyang	96
Gambar 18. Bagian awal pembukaan sebelum direvisi	97
Gambar 19. Bagian awal pembukaan setelah di revisi	97
Gambar 20. Pewarnaan pada teks sebelum di revisi	98
Gambar 21. Pewarnaan pada teks setelah direvisi	98
Gambar 22. Penulisan ucapan terima kasih sebelum di revisi pada video kue kembang goyang	99
Gambar 23. Penggantian logo pada ucapan terimakasih pada video kue kembang goyang.....	99
Gambar 24. Penulisan ucapan terima kasih sebelum di revisi pada video kue mangkuk.....	99

Gambar 25. Penggantian logo pada ucapan terimakasih pada video kue mangkuk	99
Gambar 26. Belum ada keterangan nama bahan pada video kue mangkuk	100
Gambar 27. Pemberian nama bahan setelah direvisi pada video kue mangkuk	100
Gambar 28. Grafik penilaian video oleh ahli materi.....	103
Gambar 29. Grafik penilaian video oleh ahli media	105
Gambar 30. Grafik penilaian uji coba terbatas oleh siswa.....	107
Gambar 31. Grafik uji coba kelayakan oleh siswa.....	109

DAFTAR LAMPIRAN

1. Silabus	123
2. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	127
3. Hasil wawancara kepada guru mata pelajaran kue Indonesia	133
4. Hasil Validasi Instrumen	135
5. Instrumen Penelitian Ahli Materi	144
6. Instrumen Penelitian Ahli Media	156
7. Instrumen Penelitian Pengguna	168
8. Storyboard video kue kembang goyang dan kue mangkuk	171
9. Skrip untuk proses syuting dan skrip untuk pengambilan suara pada video kue kembang goyang dan kue mangkuk	179
10. Hasil Rekapitulasi Data Penelitian Media Video oleh Ahli Materi	193
11. Hasil Rekapitulasi Data Penelitian Media Video oleh Ahli Media	195
12. Hasil Rekapitulasi Data Uji Coba Terbatas Penelitian Pembuatan Media Video oleh siswa kelas XI Patiseri 2	197
13. Hasil Rekapitulasi Data Uji Kelayakan Penelitian Pembuatan Media Video oleh siswa kelas XI Patiseri 2	202
14. Formulir Bimbingan TAS	206
15. Foto Dokumentasi	208
16. Surat-surat Penelitian	209

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Persaingan pada era globalisasi menciptakan kompetisi antar bangsa, sehingga menuntut adanya pengembangan kualitas sumber daya manusia. Dalam laporan Global Human Capital Report 2017 yang dilansir oleh World Economic Forum (WEF) mengkaji kualitas sumber daya manusia di 130 negara. Indonesia dalam daftar tersebut menempati peringkat 65 dari 130 negara. Ini artinya Indonesia berada di tengah-tengah peringkat dunia (<https://www.goodnewsfromindonesia.id>). Hal yang dapat mempengaruhi kualitas sumber daya manusia adalah pendidikan. Salah satu permasalahan dalam pendidikan yang menjadi prioritas utama adalah masalah kualitas pendidikan, terutama kualitas pembelajaran.

Memasuki abad ke 21, pendidikan tidak hanya bersifat regional, tetapi sudah berkembang sampai pada tingkat global. Pada pembelajaran abad ke 21 akan mudah dijumpai siswa dengan berbagai ras, perbedaan, keunikan dan keanekaragaman etnik budaya dalam satu kelas. Selain itu penggunaan teknologi di dalam kelas seperti komputer, LCD, televisi, jaringan komputer, OHP, dan video sangat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi dalam kelas. Namun masih ada sekolah yang belum dilengkapinya sarana dan prasarana dalam

mendukung pembelajaran abad 21 seperti laboratorium komputer, bahasa, perpustakaan digital, LCD/proyektor, jaringan internet dan lain sebagainya. Sedangkan abad 21 menuntut guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju. Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam hal memanfaatkan teknologi dalam proses mengajar. Namun salah satu kendala yang terjadi adalah masih banyak guru yang buta teknologi atau kurang terbuka terhadap perkembangan teknologi di sekolah-sekolah yang terletak di pedesaan atau jauh dari pusat kota.. Ditambah dengan kenyataan bahwa teknologi semakin berkembang dengan cukup pesat, sehingga pada saat seorang guru menguasai satu teknologi, kemudian muncul teknologi yang lainnya dan ini berlangsung secara terus menerus.

Abad ke 21 dikenal sebagai abad pengetahuan, yang merupakan suatu era dengan tuntutan yang sangat rumit dan menantang. Salah satu tuntutan yang terjadi adalah tuntutan kurikulum 2013 yang beragam dan kompleks. Kurikulum 2013 merupakan hasil perubahan dari penyempurnaan kurikulum mulai dari kurikulum 1975 hingga Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penyempurnaan kurikulum merupakan salah satu bukti bahwa kualitas pendidikan masih rendah dan belum optimal. Tuntutan kurikulum 2013 menghendaki agar siswa dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Potensi yang dikembangkan terkait dengan aspek sikap (afektif), pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (psikomotor). Selain itu, tuntutan kurikulum 2013 menghendaki agar

kualitas pembelajaran lebih baik dengan dapat menjadikan siswa lebih kreatif, mandiri, mampu bekerja sama, berjiwa kepemimpinan, empati, toleransi dan memiliki kecakapan hidup. Proses pembelajaran yang dilakukan guna mencapai tuntutan kurikulum 2013 harus dilakukan dengan strategi dan metode pembelajaran yang benar dan tepat. Tentunya, hal ini membutuhkan campur tangan dari berbagai pihak guna mencapai pembelajaran yang diharapkan. Salah satu pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran adalah guru. Tuntutan Kurikulum 2013 menjadikan guru harus siap dalam segala perubahan guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Salah satu kendala yang dialami guru adalah kurangnya persiapan guru dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Tentu tidak mudah bagi guru karena kurikulum 2013 berada pada zaman dimana kecanggihan teknologi sudah sangat maju dan pembelajaran berbasis digital. Sebagai contoh hadirnya internet dalam proses pembelajaran sangatlah membantu dalam segala hal, seperti kemudahan dalam mengakses informasi dan ilmu pengetahuan, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu karena guru tidak harus bertemu langsung dengan siswa dalam proses penyampaian materi, dan dapat menyimpan data dengan aman. Tuntutan kurikulum 2013 mengharuskan proses pembelajaran melibatkan penggunaan teknologi yang tinggi. Namun tidak semua guru cakap terhadap teknologi, sehingga menghambat dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang

dapat digunakan untuk proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah media pembelajaran, terutama video pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan suatu sarana atau alat yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan pembelajaran guna membantu dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat menyerap informasi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Media pembelajaran harus dapat memberikan motivasi kepada siswa, merangsang siswa terhadap apa yang sudah dipelajari maupun rangsangan belajar terhadap apa yang akan dipelajari serta mampu mendorong siswa untuk memberikan tanggapan, umpan balik, dan dorongan untuk melakukan praktik-praktik dengan baik. Media pembelajaran yang diterapkan dalam mata pelajaran praktikum harus mengandung unsur gerak dan suara (*audio visual*). Media pembelajaran yang mengandung unsur gambar gerak dan suara salah satunya adalah video pembelajaran. Video pembelajaran merupakan suatu media atau alat bantu yang mengandung unsur audio dan visual yang berisi materi atau pesan-pesan pembelajaran untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan untuk proses pembelajaran adalah video animasi *stop motion*.

Video animasi *stop motion* adalah adalah sebuah teknik animasi untuk membuat objek yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat bergerak dengan sendirinya. Obyek dapat bergerak karena mempunyai banyak *frame* yang dijalankan secara berurutan. Video *stop motion* ini dibuat menggunakan *adobe*

premiere, adobe illustrator, dan adobe after effect. Software aplikasi tersebut yang akan membuat frame-frame yang sudah tersusun rapi menjadi satu kesatuan dan dijalankan dengan durasi pada setiap frame persekian detik dengan ditambah dengan audio sehingga menghasilkan video yang unik dan menarik. Video animasi stop motion saat ini banyak digunakan untuk mengucapkan selamat ulang tahun kepada sahabat, teman, saudara, maupun keluarga. Video animasi stop motion juga dijadikan suatu proses dalam pembuatan film animasi keluarga yang berjudul “Shaun the Sheep”. Saat ini memang masih sedikit sekali dijumpai video animasi stop motion yang dijadikan sebagai media pembelajaran. Video animasi stop motion ini dapat dijadikan sebagai inovasi media pembelajaran yang menarik. Animasi stop motion melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dari siswa, sehingga materi yang disampaikan melalui video animasi stop motion dapat diterima secara maksimal. Video stop motion ini dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat mempersingkat atau memperpanjang waktu tampilan. Sehingga bagi mata pelajaran praktikum di sekolah yang mengharuskan siswa paham terhadap apa yang akan dipraktikkannya, maka media pembelajaran yang digunakan harus dapat meningkatkan pemahaman suatu proses.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah yang setara dengan Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA). Sekolah Menengah Kujuran di Indonesia memiliki banyak sekali

bidang keahlian, seperti bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Kesehatan, Agribisnis, Agroindustri, Bisnis, Manajemen, Teknologi dan Rekayasa, Seni, serta bidang Pariwisata. Sekolah Menengah kejuruan dibentuk untuk membentuk tenaga kerja yang terampil, kompetitif, dan berkompoten sejak dini. Sekolah Menengah Kejuruan ini mendidik siswa untuk memiliki suatu keahlian dalam suatu bidang tertentu. Sehingga Lulusan Sekolah Menengah Kejuruan diharapkan mampu menjadi seseorang yang siap dalam dunia kerja sesuai minat dan bakatnya.

Sekolah Menengah Kejuruan menerapkan kurikulum sesuai dengan kurikulum yang berlaku di Indonesia. Pada kurikulum 2013, lebih mengutamakan pada pemahaman, skill, dan pendidikan karakter, dimana siswa dituntut untuk paham atas materi, aktif proses berdiskusi, dan presentasi serta memiliki sikap sopan santun dan disiplin yang tinggi. Kurikulum 2013 mengharuskan siswa SMK untuk dapat berpikir kritis, kreatif dan inovatif serta pengembangan diri yang mereka miliki harus mereka keluarkan guna menunjang dalam proses pembelajaran.

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 4 Yogyakarta merupakan Sekolah menengah kejuruan dengan bidang pariwisata dengan beberapa bidang keahlian yaitu Usaha Perjalanan Wisata, Akomodasi Perhotelan, Tata Busana, Tata Kecantikan, Jasaboga dan Patiseri. Sekolah menengah kejuruan dengan bidang pariwisata termasuk sekolah kejuruan yang banyak diminati oleh kalangan siswa

yang ingin melanjutkan pendidikan ke SMK. Program keahlian jasaboga dan patiseri mendidik siswa untuk dapat menghasilkan produk-produk makanan maupun minuman yang menunjang dalam industri pariwisata. Sehingga lulusan bidang keahlian ini akan memiliki kompetensi dalam bidang makanan dan minuman baik dari segi pengolahan, penyajian, maupun pengemasan. Program keahlian patiseri memiliki banyak mata pelajaran yang diajarkan, salah satunya yaitu mata pelajaran kue Indonesia.

Mata pelajaran kue Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang di pelajari oleh siswa SMK yang mengambil konsentrasi bidang keahlian patiseri. Mata pelajaran kue Indonesia mempelajari berbagai macam kue-kue yang ada di Indonesia, baik dari segi bahan utama, karakteristik bahan, penyimpanan, pengolahan, hingga pengemasan. Mata pelajaran kue Indonesia terdiri dari kelas teori dan praktik. Kelas teori mempelajari materi-materi dasar yang akan menambah pengetahuan siswa serta dapat digunakan nantinya untuk pembelajaran praktik. Sedangkan kelas praktik akan mengasah keterampilan siswa dalam melakukan praktik sehingga nanti dapat dijadikan evaluasi apabila terdapat keterampilan yang kurang baik. Guna mempermudah dalam pembelajaran praktik pada mata pelajaran kue Indonesia, maka dilakukan pengelompokan jenis kue Indonesia berdasarkan pada bahan utama pengolahan produk. Ada berbagai jenis bahan utama yang digunakan untuk pengolahan kue Indonesia, diantaranya tepung

hunkue dan agar-agar, tepung beras, beras, beras ketan, tepung ketan, umbi-umbian, kacang-kacangan, tepung terigu serta sagu.

Materi pada mata pelajaran kue Indonesia salah satunya adalah pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras. Kue Indonesia berbahan dasar tepung beras memiliki beberapa macam teknik olah, seperti direbus, dikukus, digoreng, maupun dipanggang. Jenis produk kue berbahan dasar tepung beras yaitu kue mangkuk, kue nagasari, kue lapis, kue talam, kue kembang goyang dan kue apem.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada tanggal 7 Februari 2018 pada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta, salah satu masalah yang terjadi pada siswa adalah kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran kue Indonesia. Kurangnya motivasi siswa seperti kurangnya konsentrasi, semangat belajar, dan perhatian siswa ketika sedang mengikuti pembelajaran teori dapat menjadi penghambat untuk pembelajaran praktik. Guru akan menjelaskan secara detail pada pembelajaran teori mengenai landasan teori dan resep-resep yang akan digunakan untuk praktikum. Namun tidak dipungkiri jika beberapa siswa tidak memperhatikan dengan baik materi ataupun penjelasan yang disampaikan oleh guru. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti siswa mengerjakan pekerjaan lain diluar mata pelajaran kue Indonesia, siswa merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung, dan kurangnya semangat belajar dalam

mengikuti mata pelajaran kue Indonesia. Segala permasalahan dalam pembelajaran teori inilah yang menyebabkan kompetensi siswa pada kelas praktik menjadi kurang maksimal, hingga akhirnya seringkali terjadi kesalahan pada saat praktik karena kurangnya pemahaman materi yang disampaikan pada saat pembelajaran teori. Kesalahan yang seringkali terjadi ketika siswa sedang melaksanakan praktik dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain siswa tidak belajar saat akan dilaksanakannya praktikum, siswa kurang memahami landasan teori dan resep yang akan di praktikkan, serta kurangnya tingkat pemahaman cara menanggulangi kegagalan yang terjadi. Faktor-faktor penyebab kesalahan itulah yang harus diperhatikan lebih oleh guru.

Dalam proses belajar mengajar, memang dibutuhkan taktik yang tepat untuk dapat membuat semua siswa merasa senang dan sangat antusias ketika sedang mengikuti pembelajaran baik teori maupun praktik. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator didalam kelas. Guru sebagai fasilitator harus mampu menyajikan suasana kelas yang menyenangkan bagi siswa agar pembelajaran di dalam kelas dapat kondusif dan siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik. Salah satu upaya guru yang dapat dilakukan untuk menjadikan proses pembelajaran lebih menarik yaitu dengan membuat inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran bertujuan agar materi pembelajaran mampu diserap dengan baik oleh siswa. Inovasi pembelajaran dapat didukung oleh adanya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Salah satu bentuk inovasi

pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi adalah media pembelajaran. Adanya media pembelajaran diharapkan mampu mendorong siswa agar dapat belajar dengan optimal, baik dalam pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri.

Sebuah media pembelajaran diharapkan mampu membantu pembelajaran kue indonesia sehingga siswa dapat mencapai standar kompetensi yang diharapkan. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru saat mengajar kue indonesia yaitu *handout*, *jobsheet*, video, barang jadi, dan *powerpoint*. Media pembelajaran yang cukup menarik antusias siswa dalam proses belajar mengajar adalah media video. Video pembelajaran digunakan sebagai sumber informasi yang dapat membangun persepsi siswa sebelum praktik. Video ini berupa proses pembuatan suatu produk yang diambil dari internet dengan berbagai sumber. . Namun sayangnya, tidak semua video proses pembuatan mencakup semua jenis produk yang diajarkan. Sehingga guru mengalami kesulitan ketika harus mencari video proses pembuatan sesuai dengan yang diharapkan. Video pembelajaran yang ada kerap kali kurang diminati siswa karena tampilan yang kurang menarik dan kurang jelas dengan kualitas suara yang kurang bagus. Sehingga membuat siswa merasa bosan ketika menonton video tersebut. Padahal seharusnya penggunaan media video pembelajaran diharapkan mampu memberikan bayangan mengenai produk yang akan dipraktikkan oleh siswa sehingga mereka dapat melakukan pekerjaan dengan benar dan meminimalisir kesalahan-kesalahan yang ada. Kurangnya motivasi dan

pemahaman siswa inilah yang menunjukkan terjadinya hambatan dalam proses belajar mengajar yang seharusnya informasi yang disampaikan dapat diterima dan diserap siswa dengan baik.

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Latar belakang tersebut mendorong peneliti untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan mengambil penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta”. Penggunaan Media Pembelajaran video animasi *stop motion* ini diharapkan dapat dijadikan alternatif untuk memperbaiki mutu pembelajaran mata pelajaran kue Indonesia.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut.

1. Masih kurangnya sarana dan prasarana di sekolah dalam mendukung pembelajaran abad ke-21 seperti laboratorium komputer, bahasa, perpustakaan digital, LCD/proyektor, jaringan internet dan lain-lain.
2. Banyaknya guru yang masih buta teknologi atau kurang terbuka terhadap perkembangan teknologi di sekolah-sekolah yang terletak di pedesaan atau jauh dari pusat kota.

3. Kurangnya persiapan guru dalam menghadapi perubahan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi kurikulum 2013.
4. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.
5. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi baik teori maupun praktik pada mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.
6. Media pembelajaran yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran masih kurang atau masih sedikit.
7. Video pembelajaran yang beredar di internet kurang diminati siswa karena tampilan yang kurang menarik dan kurang jelas dengan kualitas suara yang kurang bagus.
8. Belum banyak dijumpai pengembangan video pembelajaran yang berbasis video animasi *stop motion* untuk media pembelajaran yang menarik.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah didapatkan konsep pengembangan media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan dibatasi pada masalah pengembangan media video dan uji kelayakan media video pembelajaran pada mata pelajaran kue Indonesia.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dalam bentuk video animasi *stop motion*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan siswa pada video animasi *stop motion*?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan media pembelajaran untuk kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dengan menggunakan video animasi *stop motion*, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras yang berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan siswa pada video animasi *stop motion*. Sehingga nantinya dapat diterapkan dalam proses pembelajaran sebagai sumber belajar.

F. Manfaat Pengembangan

Adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberi manfaat, di antaranya:

1. Bagi Peneliti
 - a. Penelitian media video animasi *stop motion* dapat menjadi media pengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar baik di sekolah formal maupun non formal.
 - b. Penelitian media video animasi *stop motion* mampu meningkatkan wawasan dan pengetahuan teori yang pernah dipelajari di bangku perkuliahan.
2. Bagi sekolah
 - a. Hasil penelitian diharapkan dapat menambah variasi media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam mengajar, khususnya pada materi kue Indonesia berbahan dasar tepung beras.
 - b. Hasil penelitian diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan dan pertimbangan untuk dikembangkan pada materi pelajaran yang lain dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran.
 - c. Hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam mengikuti pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kompetensi siswa.

3. Bagi siswa

- a. Dapat mempermudah siswa dalam mempelajari dan mempraktikkan materi kue Indonesia berbahan dasar tepung beras.
- b. Dapat mendorong siswa agar dapat belajar dengan optimal, baik dalam pembelajaran di kelas maupun belajar mandiri.

G. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Video pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dalam bentuk video animasi *stop motion*. Pengembangan video pembelajaran animasi *stop motion* menghasilkan 2 video dengan durasi video 4 menit dan durasi 5 menit. Teknik pembuatan video dengan menggunakan animasi *stop motion* yang akan membuat video lebih menarik. Video ini berukuran 151 MB dan 148 MB dengan format MP4. Proses pengeditan video menggunakan *adobe premiere pro CC 2017*, *Adobe illustrator CC 2017*, dan *adobe after effect CC 2017*. Disebarkan dalam bentuk CD/DVD kepada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta dan di unggahke situs youtube pada channel Pendidikan Teknik Boga Universitas Negeri Yogyakarta.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pembelajaran Abad 21

Era transformasi pendidikan abad ke-21 menurut (Rusman, 2013:16) adalah suatu arus perubahan dimana guru dan siswa akan bersama-sama memainkan peranan penting dalam proses pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai *transfer of knowledge* atau guru hanya satu-satunya sumber belajar yang dapat melakukan apa saja, tetapi guru dapat berperan sebagai mediator dan fasilitator aktif untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh siswa. Pengetahuan, kemahiran dan pengalaman guru diintegrasikan dalam menciptakan kondisi pembelajaran yang efektif dan profesional agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan menyenangkan. Menurut (Rusman, 2013:17) mengatakan bahwa guru abad ke-21 merupakan guru yang kreatif dan dapat mengintegrasikan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi khususnya komputer dalam proses belajar mengajar. Guru abad ke-21 harus memahami bahwa pembelajaran disekolah dapat disampaikan dengan semenarik mungkin, sehingga kehadiran multimedia didalam kelas menjadi suatu keniscayaan. Hal tersebut disebabkan para siswa pada abad ke-21 adalah mereka yang sangat familiar dengan peralatan atau multimedia berbasis komputer.

Menurut Galbreath (1999) dalam Rusman (2013:22) menjelaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan pada abad ke-21 adalah pendekatan campuran (mix) yaitu perpaduan antara pendekatan belajar dari guru, belajar dari siswa lain, dan belajar pada diri sendiri. Praktik pembelajaran di abad industri dan abad ke-21 secara rinci dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 1. Praktik Pembelajaran Abad ke-21

Praktik Pembelajaran	
Abad Industri	Abad 21
1. Guru sebagai pengarah	1. Guru sebagai fasilitator, pembimbing, konsultan
2. Guru sebagai sumber pengetahuan	2. Guru sebagai kawan belajar
3. Belajar diarahkan oleh Kurikulum	3. Belajar diarahkan oleh siswa
4. Belajar dijadwalkan secara ketat dengan waktu yang terbatas	4. Belajar secara terbuka, dengan waktu fleksibel sesuai kebutuhan
5. Belajar didasarkan pada fakta	5. Belajar berdasarkan proyek dan masalah
6. Bersifat teoritik, prinsip-prinsip dan survei	6. Dunia nyata, dan refleksi prinsip dan survei
7. Pengulangan dan latihan	7. Penyelidikan dan perancangan
8. Aturan dan prosedur	8. Penemuan dan penciptaan
9. Kompetitif	9. Kolaboratif
10. Berfokus pada kelas	10. Berfokus pada masyarakat
11. Hasilnya ditentukan sebelumnya	11. Hasilnya terbuka
12. Mengikuti norma	12. Keanekaragaman yang kreatif
13. Komputer sebagai subyek belajar	13. Komputer sebagai media dan alat semua jenis belajar
14. Presentasi dengan media statis	14. Interaksi multimedia yang dinamis
15. Komunikasi sebatas ruang kelas	15. Komunikasi tidak terbatas (keseluruh dunia)
16. Tes diukur dengan norma	16. Unjuk kerja diukur oleh pakar, penasehat, kawan sebaya dan diri sendiri.

(Sumber : Rusman,2013)

Rusman (2013:22) mengatakan bahwa pendidikan abad ke-21 menuntut adanya manajemen pendidikan yang modern dan profesional dengan bernuansa pendidikan. Lembaga-lembaga pendidikan diharapkan dapat mewujudkan peranannya secara efektif dengan keunggulan dalam kepemimpinan, staf, proses pembelajaran, pengembangan staf, kurikulum, tujuan, iklim sekolah, penilaian diri, komunikasi, serta keterlibatan orangtua/masyarakat. Hal yang tidak kalah pentingnya yaitu sosok penampilan guru yang ditandai dengan keunggulan dalam profesionalisme, keimanan dan ketakwaan, penguasaan iptek, etos kerja dan disiplin, kerjasama dan belajar dengan berbagai disiplin ilmu, wawasan masa depan, kepastian karir dan kesejahteraan lahir batin. Berdasarkan hal tersebut dapat menjelaskan bahwa pendidikan dihadapkan pada tantangan untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dalam menghadapi berbagai tantangan dan tuntutan yang bersifat kompetitif. (Rusman, 2013:22)

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Proses pembelajaran pada hakikatnya adalah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan ke penerima pesan melalui saluran atau media tertentu. Proses komunikasi harus diciptakan dan diwujudkan melalui kegiatan penyampaian pesan, tukar menukar pesan atau informasi dari setiap pengajar kepada pembelajar atau sebaliknya. Pesan atau informasi yang disampaikan dan berupa pengetahuan, keahlian, skill, ide, pengalaman dan sebagainya (Hujair AH Sanaky

:2013:11). Dalam proses pembelajaran, pesan yang disampaikan hendaknya harus dapat diterima dan diserap oleh penerima pesan. Jika pesan yang disampaikan dapat diterima dengan baik oleh penerima pesan, maka sudah sesuai dengan tujuan dari pembelajaran tersebut. Dalam proses penyampaian pesan, dapat terjadi kesalahan-kesalahan komunikasi. Maka agar tidak terjadi kesalahan dalam proses komunikasi, perlu menggunakan alat/sarana pembelajaran dalam membantu proses pembelajaran yang disebut dengan media. Pengembangan proses pembelajaran melalui berbagai inovasi dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif atau dapat mencapai sasaran secara optimal (Sukoco et al, 2014:219)

b. Komponen Pembelajaran

Komponen-komponen yang ada pada pembelajaran mencakup tujuan, materi/bahan ajar, metode dan media, evaluasi, anak didik/siswa, dan adanya pendidik/guru. Sebagai suatu sistem, masing-masing komponen tersebut membentuk sebuah integritas atau satu kesatuan yang utuh. Masing-masing komponen saling berinteraksi yaitu saling berhubungan secara aktif dan saling mempengaruhi. Misalnya dalam menentukan bahan pembelajaran merujuk pada tujuan yang telah ditentukan, serta bagaimana materi itu disampaikan akan menggunakan strategi yang tepat yang didukung oleh media yang sesuai.

c. Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah

perantara pesan dari pengirim ke penerima pesan (Sadiman dkk, 2003:6). Briggs (1971) yang dikutip oleh (Sadiman dkk, 2003:6) berpendapat bahwa media adalah alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap (Gerlach & Ely (1971), yang dikutip oleh Pujiriyanto (2012:19). Menurut Heinich (1993) yang dikutip oleh Rusman dkk (2012:169) mencontohkan media ini seperti film, televisi, diagram, bahan tercetak (printed materials), komputer, dan instruktur. Contoh media tersebut bisa dipertimbangkan sebagai media pembelajaran jika membawa pesan-pesan (messages) dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran. Dalam hal ini terlihat adanya hubungan antara media dengan pesan dan metode (methods).

Berdasarkan beberapa pengertian yang menjelaskan tentang media, bisa diperoleh gambaran sebagai pemahaman bahwa:

- 1) Media pendidikan adalah media yang dipergunakan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan. Media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena pendidikan adalah proses komunikasi. Media yang dipergunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru siswa dalam proses pembelajaran dapat dikatakan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan dan informasi, serta mengandung materi

instruksional dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang siswa untuk belajar.

2) Sumber belajar memiliki cakupan lebih luas dari media pembelajaran bisa berupa pesan, bahan, orang, alat, teknik, dan lingkungan. Apa yang dinamakan media sebenarnya bahan dan alat belajar, bahan seringkali disebut software dan alat disebut *hardware*.

3) Alat peraga adalah alat atau benda yang dipergunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip, prosedur maupun suatu proses tertentu agar lebih nyata atau kongkrit.

4) Alat bantu belajar dipergunakan untuk mempermudah tugas guru dalam proses belajar mengajar, AVA penekanannya pada audio dan visual, sedang alat bantu belajar penekanannya lebih pada pihak yang belajar.

(Pujiriyanto, 2012:20-21)

Media merupakan suatu alat komunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada penerima pesan akan sangat bermanfaat jika diterapkan ke dalam proses pembelajaran, media yang diterapkan ke dalam proses pembelajaran disebut sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media yang membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung unsur-unsur pengajaran. Menurut (Rusman dkk, 2012:170), media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk

menyampaikan materi pelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Menurut Miarso (2004:458) yang dikutip oleh Rusman dkk (2012:170) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar yang disengaja, bertujuan, dan terkendali.

Media pembelajaran memiliki fungsi yang cukup penting dalam pembelajaran guna meningkatkan kualitas proses pembelajaran terutama membantu siswa untuk belajar baik mandiri maupun di kelas. Menurut Imam Mustholiq, Sukir & Ariadie Chandra (2007:6) mengatakan bahwa media pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media dapat membuat suasana belajar menjadi lebih hidup dan bermakna. Banyak siswa yang seringkali sulit memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru dikarenakan kurang optimal atau kurangnya pemberdayaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Adapun fungsi media pembelajaran dalam proses pembelajaran menurut (Rusman dkk,2012:176) yaitu :

a. Sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat memperjelas, mempermudah, mempercepat penyampaian pesan atau materi pelajaran kepada para siswa, sehingga inti materi pelajaran secara utuh dapat disampaikan pada para siswa. Di samping itu, melalui alat bantu belajar

ini memungkinkan siswa belajar secara mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori & kinestetiknya. Dampak pada siswa lain dalam kelas diharapkan dapat memberikan stimulus, mempersamakan pengalaman dan pemahaman objek pesan yang disampaikan dalam pembelajaran.

b. Sebagai komponen dari subsistem pembelajaran. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang mana di dalamnya memiliki sub-sub komponen di antaranya adalah komponen media pembelajaran. Dengan demikian, media pembelajaran merupakan sub komponen yang dapat menentukan keberhasilan proses maupun hasil pembelajaran.

c. Sebagai pengarah dalam pembelajaran. Salah satu fungsi dari media pembelajaran adalah sebagai pengarah pesan atau materi apa yang akan disampaikan, atau kompetensi apa yang akan dikembangkan untuk dimiliki siswa. Banyak pembelajaran tidak mencapai hasil prestasi belajar siswa dengan baik karena tidak memiliki atau tidak optimalnya alat bantu yang digunakan dalam pembelajaran.

d. Sebagai permainan atau membangkitkan perhatian dan motivasi siswa. Media pembelajaran dapat membangkitkan perhatian dan motivasi siswa dalam belajar, karena media pembelajaran dapat mengakomodasi semua kecakapan siswa dalam belajar. Media pembelajaran dapat memberikan bantuan pemahaman pada siswa yang kurang memiliki kecakapan mendengar atau melihat atau yang kurang memiliki konsentrasi dalam belajar. Dapat pula alat bantu pembelajaran ini menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.

- e. Meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Secara kualitas dan kuantitas media pembelajaran sangat memberikan kontribusi terhadap hasil maupun proses pembelajaran. Oleh karena itu, dalam penggunaan media pembelajaran harus memerhatikan rambu-rambu mekanisme media pembelajaran.
- f. Mengurangi terjadinya verbalisme. Dalam pembelajaran sering terjadi siswa mengalami verbalisme karena apa yang diterangkan atau dijelaskan guru lebih bersifat abstrak atau tidak ada wujud, tidak ada ilustrasi nyata atau salah contoh, sehingga siswa hanya bisa mengatakan tetapi tidak memahami bentuk, wujud atau karakteristik objek. Dengan demikian, media pembelajaran dapat berfungsi sebagai alat yang efektif dalam memperjelas pesan yang disampaikan.
- g. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra. Sering terjadi dalam pembelajaran menjelaskan objek pembelajaran yang sifatnya sangat luas, besar, atau sempit, kecil atau bahaya, sehingga memerlukan alat bantu untuk menjelaskan, mendekatkan pada objek yang dimaksud.

Prinsip-prinsip yang harus dijadikan acuan dalam menentukan media pembelajaran menurut (Rusman dkk,2012:175) diantaranya :

- a. Efektivitas

Pemilihan media pembelajaran harus berdasarkan pada ketepatangunaan (efektivitas) dalam pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran atau pembentukan kompetensi. Guru harus dapat berusaha agar media pembelajaran yang

diperlukan untuk membentuk kompetensi secara optimal dapat digunakan dalam pembelajaran.

b. Relevansi

Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan dengan tujuan, karakteristik materi pelajaran, potensi dan perkembangan siswa, serta dengan waktu yang tersedia.

c. Efisiensi

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus benar-benar memerhatikan bahwa media tersebut murah atau hemat biaya tetapi dapat menyampaikan inti pesan yang dimaksud, persiapan dan penggunaannya relatif memerlukan waktu yang singkat, kemudian hanya memerlukan sedikit tenaga.

d. Dapat digunakan

Media pembelajaran yang dipilih harus benar-benar dapat digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran, sehingga dapat menambah pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

e. Kontekstual

Pemilihan dan penggunaan media pembelajaran harus mengedepankan aspek lingkungan sosial dan budaya siswa. Alangkah baiknya jika mempertimbangkan aspek pengembangan pada pembelajaran life skills.

Manfaat media pembelajaran dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut.

a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.

- b. Materi pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- c. Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi bila guru harus mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- d. siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain. Rusman dkk (2012:172)

Klasifikasi media pembelajaran menurut Rusman dkk (2012:181) berdasarkan sifat, jangkauan, dan teknik pemakaiannya.

- a. Dari sifatnya, media dapat dibagi ke dalam:
 - 1) Media auditif, yaitu media yang hanya dapat didengar saja atau media yang memiliki unsur suara.
 - 2) Media Visual, yaitu media yang hanya dapat dilihat saja, tidak mengandung unsur suara.
 - 3) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- b. Dari kemampuan jangkauannya, media dapat pula dibagi ke dalam:
 - 1) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak.
 - 2) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu.
- c. Dari cara atau teknik pemakaiannya, media dapat dibagi ke dalam:

- 1) Media yang diproyeksikan.
- 2) Media yang tidak diproyeksikan.
3. Video Pembelajaran
 - a. Pengertian video pembelajaran

Salah satu bentuk media pembelajaran yang berbasis audio visual yaitu video pembelajaran. Menurut Azhar Arsyad (2004:36) yang dikutip oleh Rusman dkk (2012:218) berpendapat bahwa video pembelajaran adalah serangkaian gambar-gambar gerak yang disertai suara yang membentuk satu kesatuan yang dirangkai menjadi sebuah alur, dengan pesan-pesan di dalamnya untuk ketercapaian tujuan pembelajaran yang disimpan dengan proses penyimpanan pada media pita atau disk. Media video pembelajaran termasuk kedalam golongan jenis media audio visual aids (AVA), merupakan jenis media yang tidak hanya mengandung unsur suara, tetapi dilengkapi dengan unsur gambar yang bisa dilihat. Pancaran gambar yang bercahaya dari sebuah tampilan video merupakan susunan yang sangat rapat dari titik-titik dan ditampilkan pada layar. Frame video merupakan gambar diam, tetapi pada pergantian setiap frame ke frame selanjutnya berlangsung sangat cepat, sehingga berbagai frame tersebut terlihat sebagai gambar yang bergerak. Hal ini berlangsung secara terus menerus hingga mampu menciptakan daya lihat yang menakjubkan dari sebuah tampilan video yang dibuat dengan cara direkam secara magnetik pada sebuah pita video seperti halnya perekaman audio (Rusman dkk,2012:218-219).

b. Bentuk-Bentuk Video

Video dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran dengan menyajikan pengalaman dalam beragam bentuk yaitu ;

- 1) *Virtual field trips* yang tidak bisa diperoleh dengan mendatangi obyek secara langsung.
- 2) *Dokumenter*; Video bisa mendokumentasikan peristiwa penting sehingga dikenal sebagai dokumenter.
- 3) *Video strorytelling*; Siswa bisa dilatih kreativitasnya terintegrasi dengan latihan produksi video yaitu mengekspresikan gagasan dan ide, mengembangkan melek visual, dan ketrampilan menulis.
- 4) *Dramatisasi*; beberapa peristiwa dalam kehidupan bisa disajikan dalam drama yang bisa mempengaruhi emosi siswa. (Pujiriyanto, 2012: 164)

Video memiliki kemampuan memanipulasi waktu baik memperpendek maupun memperpanjang suatu proses. Semua peristiwa bisa tetap tersaji dalam urutan kejadian namun segmen yang tidak perlu digambarkan bisa diedit atau dihilangkan apabila tidak diperlukan. Video juga memiliki kemampuan memanipulasi ruang. Video dapat menyajikan suatu peristiwa yang sangat kecil dan sangat dekat (micro view), dan sesuatu yang besar dan jauh untuk di amati (macro view). (Pujiriyanto,2012:164-165).

c. Kelebihan Media Video

Media video memiliki beberapa kelebihan. Menurut Rusman dkk (2012:220) kelebihan media video yaitu:

- 1) Memberi pesan yang dapat diterima secara lebih merata oleh siswa
- 2) Sangat bagus untuk menerangkan suatu proses.
- 3) Mengatasi keterbatasan ruang dan waktu.
- 4) Lebih realistis, dapat diulang dan dihentikan sesuai dengan kebutuhan.
- 5) Memberikan kesan yang mendalam, yang dapat memengaruhi sikap siswa.

Pendapat lain dikemukakan oleh Pramono (2008:9) yang dikutip oleh Rusman dkk (2012:220) menyatakan bahwa kelebihan media video antara lain :

- 1) Memaparkan keadaan real dari suatu proses, fenomena atau kejadian.
- 2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain, seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya pemaparan.
- 3) Pengguna dapat melakukan replay pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus.
- 4) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku.
- 5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan dengan media teks.

d. Kelemahan Media Video

Menurut (Rusman dkk,2012:221-222) terdapat beberapa kelemahan dan keterbatasan pada media video. Kelemahan yang dimiliki oleh media video antara lain:

- 1) Jangkauannya terbatas
- 2) Sifat komunikasinya satu arah
- 3) Gambarnya relatif kecil
- 4) Kadangkala terjadi distorsi gambar dan warna akibat kerusakan atau gangguan magnetik

Selain itu, keterbatasan lain yang dimiliki oleh media video adalah :

- 1) Keterbatasan daya rekam setelah piringan Video ini mengalami proses perekaman tidak akan dapat dipakai ulang lagi untuk diganti isinya.
- 2) Biaya pengembangan untuk menyiapkan format piringan video ini relatif memerlukan biaya yang cukup besar.
- 3) Keterbatasan sekuens dari gambar bergerak yang ditampilkan. Lebih dari 54.000 frame yang diam dapat ditampung oleh format piringan video, namun hanya dapat ditampilkan dalam bentuk gambar bergerak dalam waktu 60 menit. Hal ini lebih rendah dari kemampuan yang dapat ditampung oleh sebuah format kaset video.

Pada proses pembelajaran siswa bisa mengambil gambar-gambar melalui kamera video sebagai laporan penelitian, penyelesaian proyek, tugas-tugas, dan bisa

disajikan disertai dengan narasi sebagai pelengkap penyajian melalui media lain. Seiring berkembangnya zaman, video bisa ditampilkan melalui internet baik langsung maupun sudah direkam dan sudah dikompresi untuk menghemat ukuran file. Video yang diupload di internet bisa di download dan langsung bisa dimainkan sebelum proses download selesai. Selain itu, animasi juga bisa dimasukkan kedalam tayangan video dengan beragam teknik. Animasi dibuat melalui serangkaian foto, obyek atau gambar yang ditampilkan sebagai gambar tunggal, diperlihatkan dekat, digerakkan kembali, diperlihatkan lagi, dan seterusnya hingga seolah seperti bergerak (Pujiriyanto,2012:165-166).

4. Video Animasi *Stop Motion*

Animasi secara luas berbicara tentang bentuk suatu benda yang berubah-ubah menciptakan gerak dan kehidupan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia karya John M. Echols dan Hassan Sadily yang dikutip oleh (Gotot Prakosa,2010:39) *Animate* berarti yang hidup, bernyawa: (1) menghidupkan, menjiwai, menggelorakan, menyemarakkan, *Animated*: (1) yang mengasyikkan, (2) hidup, *Animation*, (kt.bd.). Semangat, semarak, kegembiraan. Berbeda halnya dalam buku Panduan workshop Animasi dari Roby Angler yang dikutip oleh (Gotot Prakosa,2010:40) menjelaskan bahwa kata *animation* berasal dari bahasa latin “Anima”, yang berarti jiwa atau nafas yang sangat vital. Animasi sering diartikan sebagai ‘menghidupkan’ dari sesuatu benda mati atau benda statis yang kemudian bisa menciptakan gerak, atau kesan bergerak. Pengertian tersebut diartikan saat

sebuah benda mempunyai gerakan atau kesan bergerak itu sendiri sehingga secara analitis memiliki jangkauan tempat, waktu dan juga material yang tidak terbatas (Gotot Prakoso,2010:23).

Suatu benda memiliki bentuk tertentu, kemudian benda tersebut berubah dari bentuk semula menjadi bentuk yang lain, lalu berubah lagi menjadi bentuk benda yang lain lagi, dan begitupun seterusnya. Perubahan yang terjadi pada benda pertama hingga bentuk kedua dan seterusnya ini memerlukan suatu energi yang memaksa setiap manusia yang melihatnya mempercayai bahwa benda berbentuk sesuatu itu tidak mati (diam) lagi. Bentuk perubahan yang terjadi secara psikologis menciptakan suatu gerak, yang berarti ada sesuatu kekuatan yang tersimpan didalamnya. Dasar pemikiran sederhana dari unsur-unsur di atas, dari sebuah benda yang berbentuk “sesuatu”, berubah bentuk, bergerak, dan menciptakan kehidupan itulah yang menjadi dasar pemikiran “animasi” (Gotot Prakosa,2010:87). Selain itu, (Gotot Prakosa,2010:90) juga menjelaskan bahwa ada dasar lain dalam prinsip animasi, yaitu menciptakan kesan dari sesuatu yang nyata, tetapi untuk menciptakan kehidupan animasi dibutuhkan kenyataan melebih-lebihkan bagian tertentu dari gerakan itu sehingga menciptakan kesan yang riil dalam dunia animasi. Menurut (Gotot Prakosa,2010:91) para animator saat membuat film animasi diharuskan membuat perhitungan gerak dengan mengatur gambar frame per frame, sehingga akan tersusun urutan gambar yang cepat dan sesuai dengan tujuannya, seperti membuat ledakan, senapan tembakkan dan sebagainya.

Menurut Patmore (2003) yang dikutip oleh Iwan Binanto (2010:223-224) menjelaskan bahwa ada beberapa jenis animasi, diantaranya yaitu:

1) *Stop Motion*

Stop motion disebut juga *frame-by-frame*. Teknik animasi ini akan membuat objek seakan bergerak. Objek bisa bergerak karena mempunyai banyak frame yang dijalankan secara berurutan.

2) *Cell Animation*

Dulunya, *cell animation* merupakan gambar berurutan di banyak halaman yang dijalankan. Animasi tradisional bisa disebut juga animasi klasik atau *hand-drawn*. *Cell animation* merupakan animasi tertua dan merupakan bentuk animasi yang paling populer.

3) *Time-Lapse*

Setiap frame akan dicapture dengan kecepatan yang lebih rendah daripada kecepatan ketika frame dimainkan. Contohnya gerakan bunga yang terlihat ketika mekar dan pergerakan matahari yang terlihat dari terbit sampai tenggelamnya.

4) *Claymation*

Claymation dulunya disebut dengan *Clay Animation* dan merupakan salah satu bentuk dari *stop motion animation*. Nama *Claymation* merupakan nama yang terdaftar di Amerika yang didaftarkan oleh Will Vinton pada tahun 1978. Setiap bagian yang dianimasikan, baik itu karakter atau background merupakan suatu benda yang dapat diubah-ubah bentuknya, misalnya wax atau *Plasticine Clay*.

5) *Cut-out animation*

Teknik ini digunakan untuk memproduksi animasi menggunakan karakter, properti, dan background dari potongan material seperti kertas, properti dan background dari potongan material seperti kertas, karton, atau foto. Saat ini cut-out animation diproduksi menggunakan komputer dengan gambar dari hasil pemindai atau grafik vektor untuk menggantikan potongan material yang digunakan.

6) *Puppet animation*

Dalam *puppet animation*, boneka akan menjadi aktor utamanya sehingga animasi jenis ini membutuhkan banyak boneka. Animasi jenis ini dibuat dengan teknik *frame by frame*, yaitu setiap gerakan boneka di-capture satu per satu dengan kamera.

Dalam bahasa Indonesia “*Stop Motion*” dapat diartikan sebagai gerak henti yang merupakan sebuah teknik animasi untuk membuat suatu objek atau benda yang dimanipulasi secara fisik agar terlihat dengan sendirinya. Objek atau benda tersebut digerakkan sedikit demi sedikit pada setiap frame yang akan difoto, sehingga ketika serangkaian frame tersebut dimainkan secara berurutan berkelanjutan akan menciptakan ilusi pergerakan.

Kelebihan pada video animasi *stop motion* adalah :

- a. Memiliki konsep yang berbeda dari video pada umumnya sehingga lebih menarik. Hal yang membedakan video animasi *stop motion* dengan video pada umumnya adalah benda (objek) dalam video animasi *stop motion* dapat

bergerak dengan sendirinya. Penambahan animasi pada grafis dalam video juga membuat video membuat video lebih menarik.

- b. Tidak memerlukan peralatan yang mahal.

Kelemahan pada video animasi stop motion adalah :

- a. Konsep yang digunakan untuk membuat video harus matang dan membutuhkan waktu pengerjaan yang cukup lama.
- b. Diperlukan kemampuan atau keahlian dan ketelitian yang cukup tinggi.
- c. Keterbatasan gerak pada obyek.

5. Kompetensi Kue Indonesia dari Tepung Beras

Pengetahuan dalam pengolahan dan penyajian tidak hanya mempelajari bagaimana makanan tersebut dapat tersaji, tetapi juga memerlukan sentuhan seni dan teknologi. Ada berbagai bidang dalam dunia kuliner yang mempelajari bagaimana pengolahan dan penyajian makanan dengan baik. Salah satu bidangnya yaitu patiseri. Patiseri merupakan suatu pengetahuan dalam pengolahan dan penyajian makanan mengenai berbagai jenis kue. Patiseri dapat diartikan sebagai suatu ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang seluk beluk baik kue-kue tradisional maupun kue modern mulai dari persiapan, pengolahan hingga pada penyajiannya.

Patiseri sebagai suatu ilmu dan seni dalam mengolah dan menghidangkan berbagai macam kue baik kue kontinental, oriental maupun kue indonesia. Patiseri dapat dijumpai di SMK, yang merupakan salah satu program keahlian/jurusan di

SMK kejuruan. Patiseri mempelajari tentang pengolahan dan penyajian berbagai jenis kue.

Salah satu jenis kue yang dipelajari pada program keahlian patiseri adalah kue Indonesia. Kue Indonesia merupakan kudapan atau makanan kecil yang ada di Indonesia yang dikonsumsi sebagai makanan selingan untuk sehari-hari, selamatannya maupun hidangan pesta. Selain itu, kue Indonesia dapat dikonsumsi sebagai pendamping minum teh yang disajikan kepada tamu. Kue tradisional Indonesia memiliki beragam jenis, baik dilihat dari bahan dasar pengolahan maupun teknik olahannya.

Pada silabus kue Indonesia di SMK/SMAK, mata pelajaran kue Indonesia terdapat 10 materi pokok. Mata pelajaran kue Indonesia diajarkan pada semester ganjil dan semester genap. Pada setiap materi pokok, akan diawali dengan pembelajaran teori terlebih dahulu. Setelah itu, diadakan praktik dengan mengolah dan menghidangkan produk yang sudah ditentukan oleh guru.

Salah satu materi pokok dalam mata pelajaran kue Indonesia adalah kue Indonesia dari tepung beras. Proses pembelajaran berdasarkan pada kurikulum 2013, proses pembelajarannya meliputi mengamati, menanya, mengumpulkan data, mengasosiasi, dan mengomunikasikan. Pada pembelajaran teori, siswa mengamati video/gambar/benda yang sebenarnya yang memiliki keterkaitan dengan kue Indonesia dari tepung beras. Setelah mengamati, siswa diharapkan mengajukan pertanyaan dari apa yang telah mereka amati. Lalu guru memberikan siswa

kesempatan untuk dapat memecahkan masalah dengan cara berdiskusi dengan sesama teman, dan mengumpulkan data dari berbagai sumber. Kemudian siswa menyimpulkan hasil diskusi dan mempresentasikannya. Proses pembelajaran yang dilakukan di kelas, harus sesuai dengan silabus yang diterapkan di SMK tersebut.

Tujuan kurikulum mencakup empat aspek kompetensi, yaitu (1) aspek kompetensi sikap spiritual, (2) sikap sosial, (3) pengetahuan, dan (4) keterampilan. Aspek-aspek kompetensi tersebut dicapai melalui proses pembelajaran intrakurikuler, kokurikuler, dan ekstrakurikuler. Rumusan kompetensi sikap spiritual yaitu, “Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya”. Sedangkan rumusan kompetensi sikap sosial yaitu, “Menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, santun, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), bertanggung-jawab, responsif, dan proaktif melalui keteladanan, pemberian nasihat, penguatan, pembiasaan, dan pengkondisian secara berkesinambungan serta menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia”. Kedua kompetensi tersebut dicapai melalui pembelajaran tidak langsung (indirect teaching) yaitu keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah, dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran serta kebutuhan dan kondisi peserta didik. (Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2017)

Tabel 2. Kompetensi Dasar Kue Indonesia

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Menganalisis jenis kue Indonesia berbahan tepung	4.1 Menunjukkan pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung
3.2 Menganalisis kue Indonesia dari aneka beras	4.2 Menunjukkan pembuatan kue Indonesia dari aneka beras
3.4 Menganalisis kue Indonesia dari kacang-kacangan	4.4 Menunjukkan pembuatan kue Indonesia dari kacangkacangan
3.4 Menganalisis kue Indonesia dari kacang-kacangan	4.4 Menunjukkan pembuatan kue Indonesia dari kacangkacangan

(Sumber :Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah,2017)

Kompetensi dapat diartikan sebagai spesifikasi dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dimiliki seseorang serta penerapannya di dalam pekerjaan, sesuai dengan standar kinerja yang dibutuhkan di lapangan (Sri Waluyowati, 2010:126-127). Keluhan dari pemakai lulusan lembaga pendidikan termasuk Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan (LPTK) terutama adalah lulusan yang masih belum sesuai dengan harapan dan tuntutan dunia kerja. (Prihastuti E, 2016:68). Sehingga kompetensi sangat perlu dilakukan upaya peningkatannya selain memperbaiki kualitas pendidikan, juga menjadikan bekal baik untuk siswa yang nantinya lulus agar sesuai dengan harapan dunia kerja.

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 54 Tahun 2013 menerangkan bahwa Standar Kompetensi Lulusan adalah kriteria mengenai kualifikasi kemampuan lulusan yang mencakup sikap, pengetahuan, dan keterampilan. Standar Kompetensi Lulusan digunakan sebagai acuan utama pengembangan standar isi, standar proses, standar penilaian pendidikan,

standar pendidik dan tenaga kependidikan, standar sarana dan prasarana, standar pengelolaan, dan standar pembiayaan.

a. Pengertian Tepung beras

Tepung beras merupakan bahan pokok pembuatan sebagian kue Indonesia. Tepung beras adalah beras yang diolah hingga menjadi butiran-butiran halus berupa tepung. Secara tradisional pembuatan tepung beras dengan cara merendam beras kurang lebih 2-3 jam, kemudian ditiriskan hingga kering. Setelah kering ditumbuk dengan lumpang hingga halus, kemudian diayak menjadi butiran-butiran yang sangat halus dan siap dipakai.

b. Karakteristik tepung beras dan penyimpanan tepung beras

Karakteristik tepung beras:

- 1) Tepung jika diraba sangat halus
- 2) Berwarna putih
- 3) Beraroma harum khas beras

c. Penyimpanan tepung beras yang baik adalah sebagai berikut:

- 1) Simpan di ruangan yang cukup ventilasi sehingga sirkulasi udara dapat lancar.
- 2) Jangan diletakkan di dekat sumber panas, seperti kompor karena akan memicu tumbuhnya jamur.
- 3) Jangan diletakkan di dekat makanan yang berbau tajam seperti bawang putih, ikan asin, terasi atau buah-buahan yang mempunyai bau keras seperti durian dan cempedak karena tepung beras sangat mudah menghisap bau yang keras.

d. Klasifikasi kue Indonesia dari tepung beras dan teknik olahnya

Tabel 3. Klasifikasi kue Indonesia dari tepung beras

No	Nama Kue Indonesia	Teknik Olah
1.	Kue Talam	Dikukus
2.	Kue Apem	Dikukus dan Dipanggang
3.	Dadar Gulung	Didadar dengan pan anti lengket
4.	Serabi Kinca	Dipanggang dengan wajan gerabah
5.	Kue Carabikang	Dipanggang dengan cetakan carabikang
6.	Kue Pukis	Dipanggang dengan cetakan pukis
7.	Kembang goyang	Digoreng
8.	Kue Cucur	Digoreng
9.	Kue Putu	Dikukus
10.	Kue Mangkok	Dikukus
11.	Kue Putu Mayang	Dikukus
12.	Kue Lapis Tepung Beras	Dikukus
13.	Bubur Sumsum	Direbus

Sumber : Handout kue Indonesia berbahan dasar tepung beras

e. Kemasan kue Indonesia dari tepung beras

Kemasan yang digunakan sebagai bahan pembungkus kue indonesia terdiri dari:

1) Plastik atau mika

Kemasan plastik jenis opp dapat digunakan untuk membungkus kue indonesia seperti dadar gulung, kue carabikang, kembang goyang dan kue cucur. Kemasan mika digunakan untuk membungkus kue talam, kue putu mayang, dan kue lapis tepung beras.

2) *Paper cup/cup cases*

Kue Indonesia yang dibungkus dengan paper cup yaitu kue mangkok.

3) Daun pisang

Daun pisang biasanya digunakan sebagai alas atau bahan pembungkus kue Indonesia. Untuk kue Indonesia dari bahan tepung beras yang kemasannya menggunakan daun pisang adalah serabi, apem dan lain-lain.

f. Penyajian

Penyajian kue Indonesia secara utuh dapat menggunakan piring besar dan untuk perseorangan sebagai sajian dessert dapat disajikan menggunakan dessert plate yang di plating sedemikian rupa dalam jumlah yang sedikit. Dalam suatu acara penyajian kue Indonesia biasanya disajikan menggunakan tambir besar yang telah dialasi dengan daun pisang dan dihias dengan samir.

g. Penyimpanan

Kue Indonesia dari tepung beras biasanya banyak yang menggunakan teknik olah direbus dan dikukus. Hal ini berarti kue mengandung banyak air. Kue yang mengandung banyak air biasanya tidak dapat bertahan lama, apalagi yang menggunakan bahan santan. Untuk memperpanjang masa simpan kue sebaiknya kue berada pada suhu dingin refrigerator.

B. Kajian Penelitian Yang Relevan

Beberapa penelitian yang mendukung keberhasilan media pembelajaran dengan *video stop motion* :

1. Penelitian oleh Hesky Elma Ideari (2016) dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Untuk Pembelajaran Sejarah” . Dalam penelitian yang sudah dilakukan ini, salah satu variabelnya sama dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu media video animasi stop motion. Akan tetapi materi yang disampaikan berbeda, materi yang disampaikan adalah mengenai pembelajaran sejarah dengan pokok bahasan proklamasi kemerdekaan Indonesia yang merupakan salah satu materi yang rumit untuk dipelajari oleh siswa, sehingga mata pelajaran Sejarah menjadi pelajaran yang susah dan membosankan. Hasil penelitian yang relevan ini menyatakan bahwa setelah dilakukan uji keefektifan dalam pembelajaran sejarah dengan melakukan pre test dan post test, maka didapatkan hasil bahwa rata-rata kemampuan pemahaman siswa mengenai materi proklamasi kemerdekaan Indonesia siswa kelas XI MIPA 6 SMA Negeri 3 Pati meningkat dengan bantuan media pembelajaran video animasi *stop motion*. Sehingga dapat diketahui kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dan dapat dijadikan sebagai variasi sarana pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan kreativitas siswa. Serta dapat sebagai bahan pembandingan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik.

2. Penelitian oleh Fita Iktamala (2017) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Video Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Sumber Daya Alam di MI Rujchaniyyah Sumberejo Mranggen Demak Tahun Ajaran 2016/2017” dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Berdasarkan penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa penggunaan media video *stop motion* berpengaruh dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV materi sumber daya alam. Hal ini dikarenakan penggunaan media video *stop motion* dapat mengalihkan perhatian siswa dan memperlancar pemahaman siswa terkait materi yang akan dan sedang dipelajari.

3. Penelitian Anggun Shunu Pratama (2016) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Pada Pembelajaran Matematika” Dalam penelitian yang sudah dilakukan ini, salah satu variabelnya sama dengan penelitian yang akan dilakukan, yaitu media video stop motion. Akan tetapi materi yang disampaikan berbeda, materi yang disampaikan adalah materi operasi himpunan pada pembelajaran matematika. Teknik pengumpulan data yang dilakukan menggunakan observasi, tes dan angket. Data yang diperoleh dari hasil validasi oleh para ahli, soal tes prestasi belajar, pengisian lembar observasi proses pembelajaran oleh observer, dan pengisian angket respon siswa. Pengembangan media pembelajaran video stop motion pada materi operasi himpunan dikatakan efektif berdasarkan kriteria yang terdiri dari proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran video stop

motion dalam kategori “sangat baik”, respon siswa terhadap media pembelajaran video stop motion dikategorikan “baik”, prestasi belajar siswa dikategorikan “baik”. Dari penilaian ketiga kriteria di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran video stop motion efektif digunakan dalam pembelajaran matematika pada materi operasi himpunan kelas VII SMP N 17 tahun pelajaran 2016/2017.

C. Kerangka Berpikir

Memasuki abad ke 21, pendidikan tidak hanya bersifat regional, tetapi sudah berkembang sampai pada tingkat global. Pada pembelajaran abad ke 21 akan mudah dijumpai siswa dengan berbagai ras, perbedaan, keunikan dan keanekaragaman etnik budaya dalam satu kelas. Selain itu penggunaan teknologi di dalam kelas seperti komputer, LCD, televisi, jaringan komputer, OHP, dan video sangat membantu seorang guru dalam menyampaikan materi dalam kelas. Namun masih ada sekolah yang belum dilengkapinya sarana dan prasarana dalam mendukung abad 21 seperti laboratorium komputer, bahasa, perpustakaan digital dan lain sebagainya. Sedangkan abad 21 menuntut guru harus bisa mengikuti perkembangan teknologi yang semakin maju. Seorang guru harus memiliki kemampuan dalam hal memanfaatkan teknologi dalam proses mengajar.

Abad ke 21 dikenal sebagai abad pengetahuan, yang merupakan suatu era dengan tuntutan yang sangat rumit dan menantang. Salah satu tuntutan yang terjadi adalah tuntutan kurikulum 2013 yang beragam dan kompleks. Kurikulum 2013 merupakan

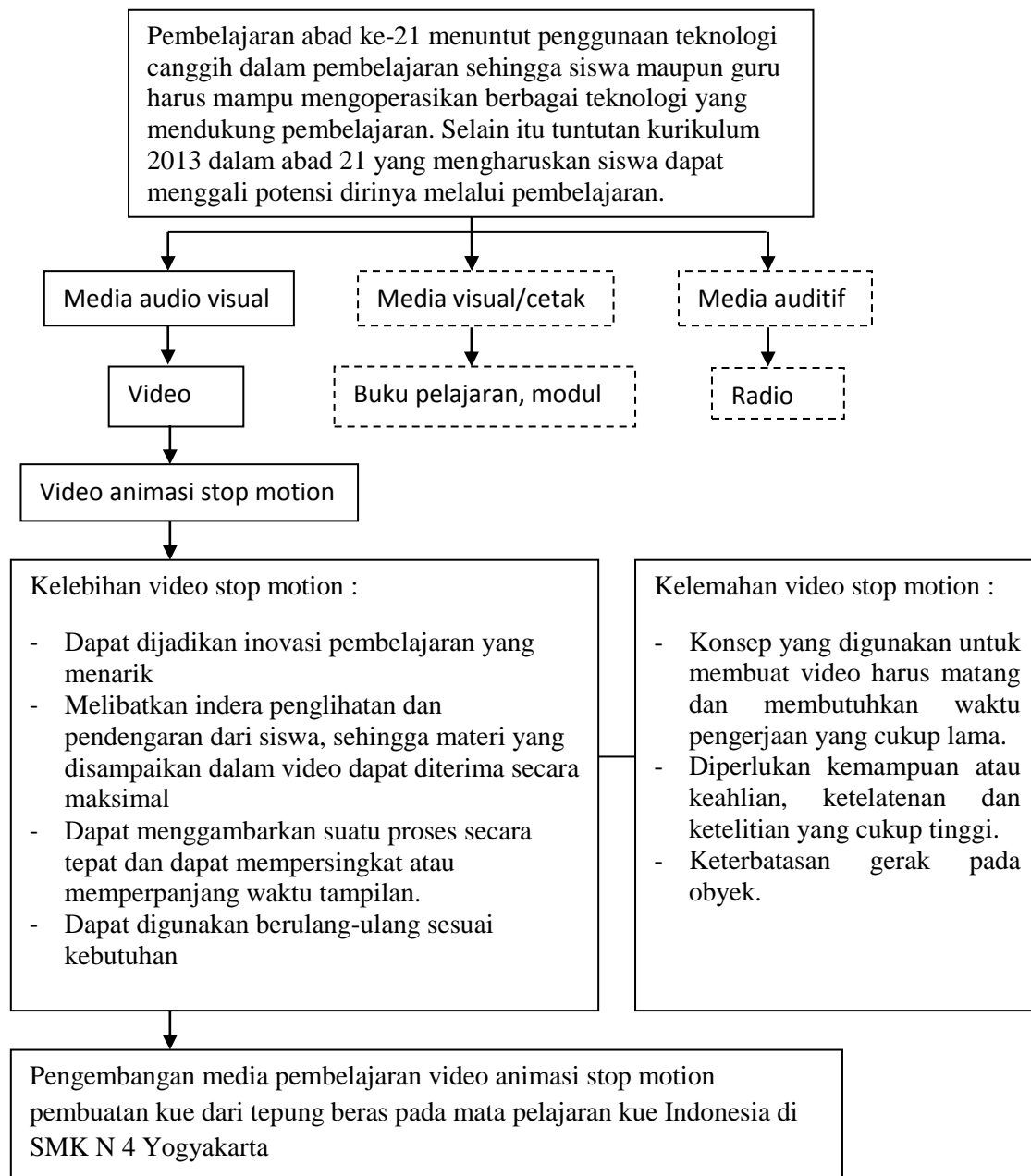
hasil perubahan dari penyempurnaan kurikulum mulai dari kurikulum 1975 hingga Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Penyempurnaan kurikulum merupakan salah satu bukti bahwa kualitas pendidikan masih rendah dan belum optimal. Tuntutan kurikulum 2013 menghendaki agar siswa dapat mengembangkan segala potensi yang dimilikinya. Selain itu, tuntutan kurikulum 2013 menghendaki agar kualitas pembelajaran lebih baik dengan dapat menjadikan siswa lebih kreatif, mandiri, mampu bekerja sama, berjiwa kepemimpinan, empati, toleransi dan memiliki kecakapan hidup. Proses pembelajaran yang dilakukan guna mencapai tuntutan kurikulum 2013 harus dilakukan dengan strategi dan metode pembelajaran yang benar dan tepat. Tentunya, hal ini membutuhkan campur tangan dari berbagai pihak guna mencapai pembelajaran yang diharapkan. Salah satu pihak yang terlibat langsung dalam proses pembelajaran adalah guru. Tuntutan Kurikulum 2013 menjadikan guru harus siap dalam segala perubahan guna meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih baik. Salah satu kendala yang dialami guru adalah kurangnya persiapan guru dalam menghadapi perubahan yang terjadi. Tentu tidak mudah bagi guru karena kurikulum 2013 berada pada zaman dimana kecanggihan teknologi sudah sangat maju dan pembelajaran berbasis digital. Tuntutan kurikulum 2013 mengharuskan proses pembelajaran melibatkan penggunaan teknologi yang tinggi. Namun tidak semua guru cakap terhadap teknologi, sehingga menghambat dalam proses pembelajaran. Salah satu teknologi yang dapat digunakan untuk proses

belajar mengajar sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah media pembelajaran, terutama video pembelajaran..

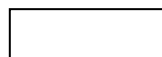
Media pembelajaran yang diterapkan pada mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta antara lain *handout*, *jobsheet*, video, barang jadi, dan *powerpoint*. Media pembelajaran yang cukup menarik antusias siswa dalam proses belajar mengajar adalah media video. Video pembelajaran digunakan sebagai sumber informasi yang dapat membangun persepsi siswa sebelum praktik. Video ini berupa proses pembuatan suatu produk yang diambil dari internet dengan berbagai sumber. Namun sayangnya, tidak semua video proses pembuatan mencakup semua jenis produk yang diajarkan. Sehingga guru mengalami kesulitan ketika harus mencari video proses pembuatan sesuai dengan yang diharapkan. Video pembelajaran yang ada kerap kali kurang diminati siswa karena tampilan yang kurang menarik dan kurang jelas dengan kualitas suara yang kurang bagus. Sehingga membuat siswa merasa bosan ketika menonton video tersebut. Padahal seharusnya penggunaan media video pembelajaran diharapkan mampu memberikan bayangan mengenai produk yang akan dipraktikkan oleh siswa sehingga mereka dapat melakukan pekerjaan dengan benar dan meminimalisir kesalahan-kesalahan yang ada. Kurangnya motivasi dan pemahaman siswa inilah yang menunjukkan terjadinya hambatan dalam proses belajar mengajar yang seharusnya informasi yang disampaikan dapat diterima dan diserap siswa dengan baik.

Berdasarkan uraian yang telah dituliskan maka perlu dilakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Salah satu media pembelajaran menarik yaitu video animasi *stop motion*. Video animasi *stop motion* melibatkan indera penglihatan dan pendengaran dari siswa, sehingga materi yang disampaikan melalui video animasi *stop motion* dapat diterima secara maksimal. Video *stop motion* dapat menggambarkan suatu proses secara tepat dan dapat mempersingkat atau memperpanjang waktu tampilan. Selain itu, video *stop motion* dapat digunakan berulang-ulang sesuai kebutuhan.

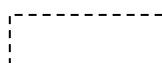
Penelitian berdasarkan pada latar belakang yang sudah diuraikan sebelumnya kemudian muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran video animasi *stop motion* pembuatan kue dari tepung beras.



Keterangan :



= variabel yang diteliti



= variabel yang tidak diteliti

Gambar 1. Kerangka pikir peneliti

D. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras dalam bentuk video animasi *stop motion*?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kompetensi pembuatan kue Indonesia berbahan dasar tepung beras berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media dan siswa pada video animasi *stop motion*?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada mata pelajaran kue Indonesia merupakan jenis penelitian *Research and Development* atau R&D (Penelitian dan Pengembangan). Menurut (Sugiyono, 2015:407) Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian dan pengembangan pendidikan (*research and development*) bertujuan untuk menghasilkan produk baru melalui proses pengembangan. Produk penelitian dalam bidang dapat berupa model, media, peralatan, buku, ftr, alat evaluasi dan perangkat pembelajaran; kurikulum, kebijakan sekolah dan lain-lain. Setiap produk yang dikembangkan membutuhkan prosedur penelitian yang berbeda-beda (Endang Mulyatiningsih, 2011:145).

Salah satu model penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yang dikutip dalam Endang Mulyatiningsih (2011:179) yaitu model 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*). Tahapan-tahapan yang dilakukan pada model penelitian dan pengembangan 4D antara lain :

1. Tahap *Define* (Pendefinisian)

Tahap *define* (pendefinisian) dilakukan kegiatan yang bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan, serta mendefinisikan syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna.

2. Tahap *Design* (Perancangan)

Pada tahap *design*, peneliti membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan. Dalam konteks pengembangan bahan ajar, tahap *design* dilakukan untuk menyusun modul maupun bahan ajar yang telah disesuaikan dari hasil analisis kurikulum dan materi. Rancangan produk perlu divalidasi oleh dosen/guru dari bidang keahlian yang sama sebelum rancangan (*design*) produk tersebut lanjut ke tahap berikutnya. Rancangan produk kemungkinan perlu diperbaiki sesuai dengan saran validator.

3. *Develop* (Pengembangan)

Tahap pengembangan dibagi menjadi dua kegiatan menurut Thiagarajan, meliputi *Expert appraisal* dan *developmental testing*. *Expert appraisal* merupakan suatu teknik yang dilakukan untuk menilai kelayakan atau memvalidasi rancangan produk yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Validator akan memberikan saran-saran dan masukan terkait materi maupun rancangan produk yang telah disusun. *Developmental Testing* merupakan kegiatan yang dilakukan untuk uji coba rancangan produk kepada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada uji coba ini perlu dicari data respon maupun komentar dari pengguna terhadap rancangan produk.

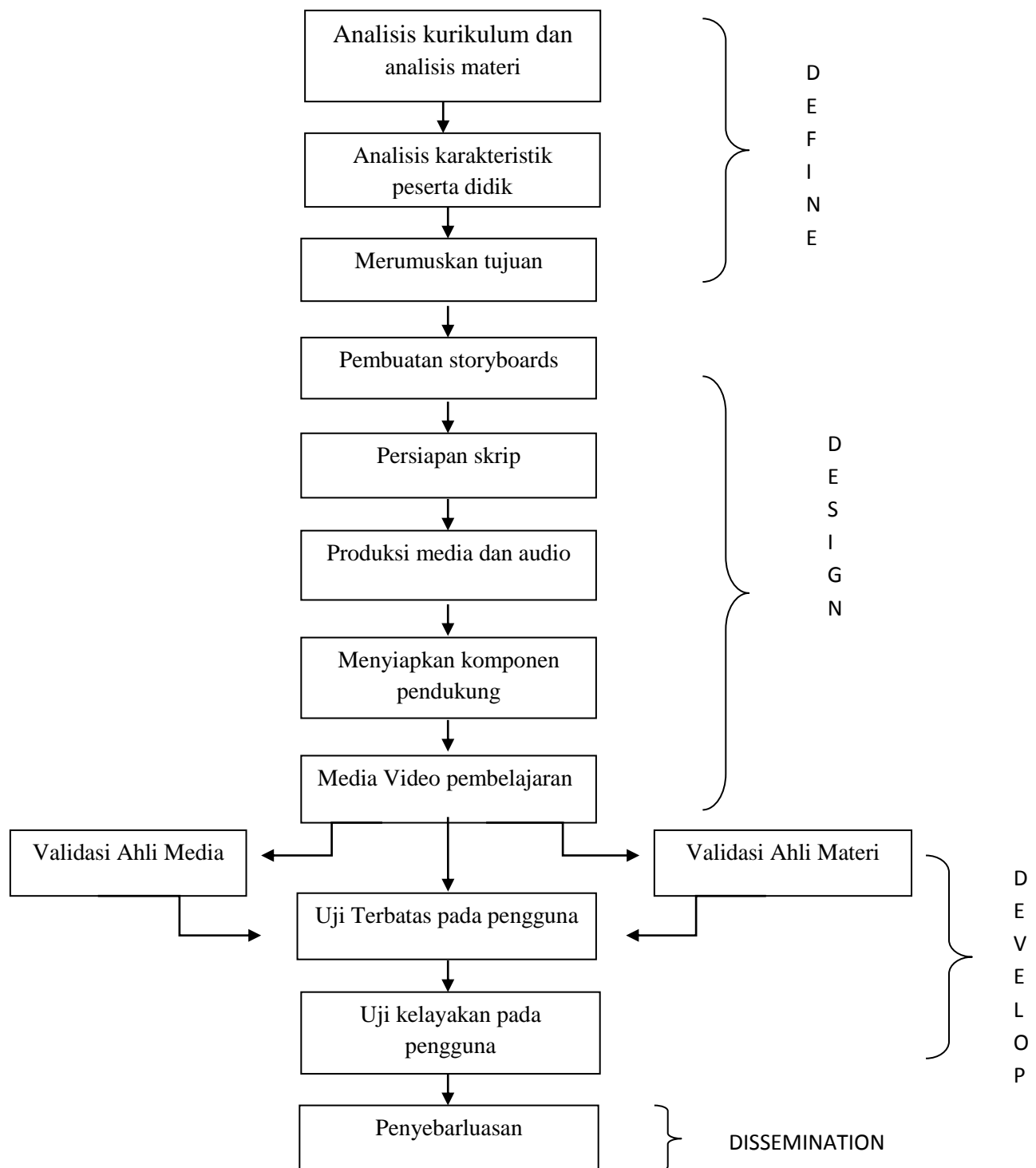
Setelah itu produk diperbaiki lalu diujikan kembali hingga memperoleh hasil yang efektif.

4. *Disseminate* (Penyebarluasan)

Menurut Thiagarajan, tahap *Disseminate* dibagi menjadi 3 tahapan antara lain : *validation testing, packaging, diffusion and adoption*. Dalam tahap *validation testing*, produk yang telah direvisi oleh ahli dalam bidangnya pada tahap pengembangan kemudian diimplementasikan kepada pengguna atau sasaran yang sesungguhnya. Pada saat pengimplementasian produk kepada pengguna, perlu dilakukan pengukuran ketercapaian tujuan dengan tujuan untuk mengetahui tingkat efektivitas produk yang dikembangkan. Tujuan yang belum tercapai maka perlu dicari solusinya sehingga tidak akan terjadi kesalahan yang sama setelah produk disebarluaskan. Setelah tahap *validation testing*, maka selanjutnya adalah tahap *packaging* (pengemasan) dan *diffusion and adoption*. Tahap *diffusion and adoption* dilakukan agar produk dapat dimanfaatkan oleh orang lain.

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur penelitian menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dalam bentuk video animasi *stop motion* pembuatan kue berbahan dasar tepung beras pada mata pelajaran kue Indonesia. Prosedur pengembangan dapat dilihat pada bagan berikut :



Gambar 2. Skema Prosedur Penelitian Media Video Animasi *Stop Motion*

Prosedur pada penelitian ini adalah :

1. *Define* (Pendefinisian)

Pada tahap *Define* bertujuan untuk mendefinisikan mengenai syarat-syarat pengembangan produk yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Tahap *Define* dapat terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu :

- a. Analisis kurikulum dan analisis materi

Tahap analisis kurikulum dilakukan dengan mengkaji kurikulum yang berlaku. Analisis kurikulum dilakukan guna untuk menetapkan kompetensi yang mana untuk dikembangkan dalam bahan ajar. Tahap analisis materi dilakukan dengan cara mengidentifikasi materi, mengumpulkan dan memilih materi yang relevan. Pengumpulan materi-materi yang akan digunakan didapatkan dari dari modul pembelajaran, buku referensi, jobsheet, handout, film maupun pengetahuan dari ahli dibidang media maupun materi mengenai kue Indonesia.

- b. Analisis karakteristik peserta didik

Analisis karakteristik peserta didik menjadi hal yang penting untuk dilakukan karena semua proses pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Hal-hal yang perlu dipertimbangkan untuk mengetahui karakteristik peserta didik yaitu : kemampuan akademik, karakteristik fisik, motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial,dsb.

c. Merumuskan tujuan

Sebelum pembuatan bahan ajar, tujuan pembelajaran dan kompetensi yang hendak diajarkan perlu dirumuskan terlebih dahulu. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat membatasi penelitian agar tidak menyimpang dari tujuan semula.

2. *Design* (Perancangan)

Pada tahap *Design*, peneliti membuat produk awal atau rancangan produk yang akan dikembangkan.

a. Membuat *storyboards* secara tertulis.

Pembuatan *storyboards* dimulai dari merencanakan (*drafting*), kemudian dilanjutkan dengan pembuatan *storyboards* yang disertai dengan urutan adegan (*scene*), tampilan, dan deskripsi yang berisi teks yang tertampil di layar, letak objek, dan posisi pengambilan gambar. kemudian dikonsultasikan kepada ahli media.

b. Mempersiapkan skrip

Pada tahap pembuatan skrip, peneliti merancang 2 skrip, yaitu skrip untuk proses pengambilan gambar (*syuting*) dan skrip untuk pengambilan suara (*dubbing*). Skrip/narasi yang dibuat akan sangat mendukung dalam video pembelajaran. Skrip yang telah dibuat dikonsultasikan kepada ahli media dan ahli materi.

c. Memproduksi video dan audio

Pada tahap produksi video dan audio dilakukan pembuatan video dan audio. Proses produksi video dan audio meliputi proses syuting atau pengambilan gambar dan rekaman suara (*dubbing*).

d. Menyiapkan komponen pendukung

Pembuatan media pembelajaran tidak terlepas dari program-program aplikasi yang mampu mendukung berjalannya pembuatan media. Program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan video pembelajaran adalah *adobe premiere pro CC 2017*, *adobe illustrator CC 2017*, dan *adobe after effect CC 2017*.

3. *Develop* (pengembangan)

Tahap *Develop* dapat dikatakan sebagai tahap peninjauan ulang. Setelah melakukan pengembangan media, lalu peneliti harus menentukan kualitas media pembelajaran. Kualitas media dapat diketahui dengan cara memvalidasi produk kepada ahli materi ke Indonesia, ahli media pembelajaran serta sasaran yang sesungguhnya. Peneliti akan mengetahui media pembelajaran yang dikembangkan layak atau tidaknya dengan cara melihat penilaian serta saran dan masukan yang diberikan oleh ahli serta siswa.

a. Validasi ahli

Tahap validasi ahli merupakan tahap validasi rancangan awal produk video pembelajaran kepada ahli materi dan ahli media. Tahap validasi kepada para ahli dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui kesalahan maupun kekurangan pada

rancangan awal sehingga dapat diperbaiki menjadi lebih baik sebelum melanjutkan ketahap berikutnya. Validasi ahli dilakukan oleh dosen dan guru ahli materi kue Indonesia serta dosen ahli media.

b. Uji coba terbatas

Uji coba terbatas merupakan tahap mengumpulkan data pada siswa dengan jumlah yang terbatas atau kecil. Uji coba terbatas dilakukan pada siswa kelas XI patiseri 2 dengan jumlah 15 siswa dengan melakukan pengisian angket setelah menggunakan video pembelajaran animasi *stop motion*. Siswa yang digunakan untuk uji terbatas dilihat berdasarkan pada kemampuan prestasi akademik yang cukup baik.

c. Uji kelayakan siswa skala besar

Tahap uji kelayakan yaitu tahap pengumpulan data yang terdiri dari 32 siswa kelas XI Patiseri 1 di SMK N 4 Yogyakarta dengan melakukan pengisian angket setelah menggunakan video pembelajaran animasi *stop motion*.

4. *Dissemination* (penyebarluasan)

Pada tahap *dissemination* dilakukan penyebarluasan video pembelajaran kepada responden dalam jumlah yang lebih banyak. Tahap penyebarluasan dilakukan dengan pengunggahan video pembelajaran ke youtube channel Pendidikan Teknik Boga UNY dan dalam bentuk CD/DVD yang diberikan kepada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

C. Desain Uji Coba

1. Desain Uji Coba

Pada tahap desain uji coba dilakukan validasi ahli, uji coba terbatas dan uji kelayakan skala besar. Validasi ahli dilakukan kepada ahli materi dan ahli media sedangkan uji coba terbatas dan uji kelayakan dilakukan kepada pengguna atau sasaran yang sesungguhnya (siswa). Validasi ahli dilakukan kepada 2 orang ahli media dan 2 orang ahli materi. Ahli media yang dimaksud adalah dosen Pendidikan Teknik Boga dan dosen Pendidikan Seni Rupa yang mempunyai keahlian dalam bidang media pembelajaran. Uji coba ahli materi dilakukan kepada dosen Pendidikan Teknik Boga dan guru mata pelajaran yang menguasai materi sesuai dengan isi dari media pembelajaran, yaitu materi kue Indonesia. Uji coba terbatas yaitu uji coba yang dilakukan pada 15 siswa kelas XI Patiseri 2 di SMK N 4 Yogyakarta. Sedangkan uji kelayakan skala besar adalah penilaian yang akan dilakukan kepada 32 siswa kelas XI Patiseri 1 di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

2. Subjek Uji Coba

Sasaran uji coba pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* adalah ahli media, ahli materi dan siswa jurusan Patiseri di SMK Negeri 4 Yogyakarta.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik atau metode yang *digunakan* untuk pengambilan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* adalah wawancara, angket/kuesioner dan studi dokumen. wawancara digunakan untuk melihat kebutuhan apa yang sedang dibutuhkan. Sedangkan angket digunakan untuk mengetahui responden para ahli dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Studi dokumen digunakan untuk mengumpulkan informasi dari dokumen-dokumen.

a. Wawancara

Menurut Endang Mulyatiningsih (2011:32) Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data dan informasi yang dilakukan secara lisan. Proses wawancara dilakukan dengan cara tatap muka secara langsung, melalui teleconference atau telepon. Selama proses wawancara petugas pengambil data penelitian akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, meminta penjelasan dan jawaban kepada responden secara lisan. Wawancara dalam penelitian ini termasuk wawancara tidak terstruktur dimana peneliti bebas mengajukan pertanyaan tanpa menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap. Pedoman wawancara yang digunakan berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. Dalam penelitian ini dilakukan wawancara terhadap guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta untuk mengetahui bagaimana gambaran atau kondisi mengenai proses pembelajaran kue

Indonesia serta masalah yang dihadapi oleh siswa maupun guru mata pelajaran kue Indonesia.

b. Angket/Kuesioner

Angket atau kuesioner merupakan alat pengumpul data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh subjek penelitian. Kuesioner efektif digunakan untuk penelitian yang memiliki jumlah sampel banyak karena pengisian kuesioner dapat dilakukan bersama-sama dalam satu waktu. Kuesioner dapat mengungkap banyak hal sehingga dalam waktu singkat diperoleh banyak data/keterangan (Endang Mulyatiningsih,2011:28). Angket atau kuesioner yang digunakan dalam pengumpulan data terdiri dari angket validasi ahli media dan ahli materi serta angket untuk siswa patiseri di SMK N 4 Yogyakarta.

c. Studi dokumen

Studi dokumen adalah teknik atau metode pengumpulan data dengan cara mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk penelitian dari beberapa dokumen. Dalam penelitian ini dilakukan pengkajian kurikulum 2013 yang digunakan untuk menentukan kompetensi dasar dalam pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* sehingga nantinya dapat mencapai tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

2. Instrumen Penelitian

Prinsip meneliti merupakan melakukan pengukuran dengan menggunakan alat ukur yang baik. Alat ukur dalam penelitian biasanya dinamakan instrumen penelitian. Jadi instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono,2015:148). Instrumen penelitian merupakan alat ukur seperti tes, kuesioner, pedoman wawancara dan pedoman observasi yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data dalam suatu penelitian (Sugiyono,2016:156) Instrumen dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 4 skala. Dalam penelitian dan pengembangan, skala likert digunakan untuk mengembangkan instrumen yang digunakan untuk mengukur sikap, persepsi dan pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap potensi dan permasalahan suatu objek, rancangan suatu produk, proses pembuatan produk dan produk yang telah dikembangkan atau diciptakan (Sugiyono,2016:165). Instrumen penelitian pada penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* dalam bentuk checklist. Skor yang terendah pada instrumen yaitu 1 dan skor tertinggi pada instrumen yaitu 4. Instrumen yang digunakan adalah angket/kuesioner yang diberikan kepada ahli media, ahli materi, guru mata pelajaran kue Indonesia dan siswa SMK N 4 Yogyakarta kelas XI program keahlian patiseri sebagai respondennya.

a. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Media Pembelajaran

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli media berupa kuesioner atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, ahli media juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. . Pada angket penilaian untuk ahli media terdapat 5 aspek, yaitu aspek tujuan, aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan dan aspek manfaat. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk ahli media.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen untuk ahli media pembelajaran

No.	Aspek	Indikator	No Butir
1	Tujuan	Mempermudah dan memperjelas	1
		Ketepatan dengan materi	2
		Keterbatasan ruang	3
		Keterbatasan waktu	4
		Kemudahan pengoperasian media	5
2	Visual	Kualitas gambar	6
		Keterbacaan teks	7
		Ketepatan pemilihan font huruf	8
		Kesesuaian warna huruf	9
		tata letak (layout) video	10
		Kesesuaian warna tampilan video	11
		Kualitas animasi	12
		Kualitas gerakan (<i>motion</i>)	13
3	Audio	Kesesuaian musik dengan suara dubber	14
		Ketepatan penggunaan sound effect	15
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	16
		Kejelasan pengucapan suara dubber	17
		Durasi video untuk pembelajaran	18
4	Penggunaan	Dapat digunakan secara individual	19
		Dapat digunakan secara klasikal	20
		Dapat digunakan dimana saja	21

Tabel lanjutan kisi-kisi instrumen untuk ahli media

No.	Aspek	Indikator	No Butir
		Dapat digunakan kapan saja	22
5	Manfaat	Menarik perhatian siswa	23
		Meningkatkan konsentrasi siswa	24
		Keefektifan video dalam pembelajaran di kelas	25
		Keefektifan video dalam pembelajaran pribadi	26
		Dapat memberi pengalaman baru	27
		Meningkatkan motivasi belajar	28
		Dapat digunakan kembali	29
		Tepat digunakan untuk pembelajaran SCL	30

b. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Materi Pembelajaran

Instrumen penelitian yang digunakan untuk ahli materi berupa kuesioner atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, ahli materi juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. Pada angket penilaian untuk ahli materi terdapat 4 aspek, yaitu aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan, dan aspek kesesuaian media. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk ahli materi.

Tabel 5. Kisi-kisi instrumen untuk ahli materi pembelajaran

No	Aspek	Indikator	No Butir
1	Materi	kejelasan materi pembukaan	1
		kejelasan kunci keberhasilan	2
		kejelasan materi persiapan bahan	3
		kejelasan materi persiapan alat	4
		kejelasan proses pembuatan	5
		Kesesuaian teknik olah	6
		Kejelasan kriteria hasil	7
		Keruntutan penyajian materi	8
2	Manfaat	Kemudahan untuk dipahami	9
		Meningkatkan motivasi belajar	10
		Memberi pengalaman belajar baru	11
		Kemudahan penggunaan	12
		Menyamakan persepsi	13
		Meningkatkan konsentrasi belajar	14
3	Penggunaan	Dapat digunakan kapan saja	15
		Dapat digunakan dimana saja	16
		Dapat digunakan untuk belajar mandiri	17
		Dapat digunakan secara klasikal	18
		Ketepatan penggunaan teks	19
		Ketepatan penggunaan gambar	20
		Ketepatan penggunaan animasi	21
		Ketepatan penggunaan bahasa	22
4	Kesesuaian Media	Kesesuaian video dengan materi	23
		Kesesuaian video dengan gaya belajar	24
		Kesesuaian video dengan SCL	25

c. Instrumen Kelayakan Video Pembelajaran Ditinjau Dari Penilaian Siswa

Instrumen penelitian yang digunakan untuk siswa berupa kuesioner atau angket yang berisi pernyataan dengan mengharapkan responden untuk memilih salah satu

alternatif jawaban yang tersedia pada setiap pernyataan. Selain itu, siswa juga dapat memberikan saran dan masukan pada kolom yang sudah disediakan dalam angket. Pada angket penilaian untuk siswa terdapat 6 aspek, yaitu aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan, aspek kesesuaian media, aspek visual dan aspek audio. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen untuk siswa.

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen penelitian untuk pengguna (siswa)

No	Aspek	Indikator	No butir
1	Materi	Kejelasan materi pembukaan	1
		Kejelasan kunci keberhasilan	2
		Kejelasan materi persiapan bahan	3
		Kejelasan materi persiapan alat	4
		Kejelasan proses pembuatan	5
		Kesesuaian teknik olah	6
		Kejelasan kriteria hasil	7
		Keruntutan penyajian materi	8
2	Manfaat	Kemudahan untuk dipahami	9
		Meningkatkan motivasi belajar	10
		Memberi pengalaman belajar baru	11
		Kemudahan penggunaan	12
		Meningkatkan konsentrasi siswa	13
3	Penggunaan	Dapat digunakan kapan saja	14
		Dapat digunakan dimana saja	15
		Dapat digunakan untuk belajar mandiri	16
		Dapat digunakan secara klasikal	17
		Ketepatan penggunaan bahasa	18
4	Kesesuaian Media	Kesesuaian video dengan materi	19
		Kesesuaian video dengan gaya belajar	20
5	Visual	Kualitas gambar	21
		Keterbacaan teks	22
		Ketepatan pemilihan font huruf	23
		Kesesuaian warna huruf	24
		tata letak(layout) video	25
		Kualitas animasi	26
		Kualitas gerakan (<i>motion</i>)	27

Tabel lanjutan kisi-kisi instrumen untuk pengguna

No	Aspek	Indikator	No butir
6	Audio	Kesesuaian musik dengan suara dubber	28
		Ketepatan penggunaan sound effect	29
		Penggunaan bahasa mudah dipahami	30
		Kejelasan pengucapan suara dubber	31
		Durasi video untuk pembelajaran	32

3. Hasil Validasi Angket/Kuesioner

Semua aspek dan indikator pada penelitian media pembelajaran video animasi *stop motion* disusun berdasarkan kajian teori sebagai acuannya. Validasi angket merupakan tahap penilaian para validator yang dilakukan kepada 1 ahli materi dan 1 ahli media. Angket penilaian ahli materi divalidasikan kepada ahli materi yaitu Dr. Marwanti, M.Pd, sedangkan angket penilaian ahli media dan pengguna (siswa) divalidasikan kepada ahli media yaitu Wika Rinawati, M.Pd. Pada proses validasi ini, para ahli memberikan beberapa saran-saran dan perbaikan terhadap butir-butir angket.

a. Penilaian angket kepada ahli media

Penilaian angket media pembelajaran video animasi *stop motion* oleh ahli media dilakukan kepada Wika Rinawati, M.Pd sebagai validator. Penilaian angket oleh ahli media dilakukan sebanyak 2 kali dengan saran dan tanggapan yang dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Saran/Tanggapan pada validasi angket ahli media .

No	Saran/Tanggapan
1	Pengubahan kalimat negatif menjadi kalimat positif
2	Pemisahan pada indikator keterbatasan ruang dan waktu
3	Penggunaan kalimat dalam pernyataan diringkas menjadi lebih efektif
4	Pemisahan pada indikator menarik perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa
5	Pemisahan pada indikator video pembelajaran efektif digunakan dalam pembelajaran dikelas maupun pribadi
6	Pemisahan pada indikator video pembelajaran dapat digunakan kembali dan dapat digunakan berulang-ulang

Saran dan Tanggapan dari ahli media menghasilkan pernyataan bahwa angket penilaian media pembelajaran video animasi stop motion oleh ahli media layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Setelah melakukan tahap validasi pertama, maka dilakukan revisi terhadap angket penilaian ahli media sesuai saran dan tanggapan dari validator. Setelah dilakukan revisi, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua yang menghasilkan pernyataan bahwa angket penilaian media pembelajaran video animasi stop motion oleh ahli media layak untuk digunakan tanpa revisi. Hasil validasi angket dapat dilihat pada lampiran.

b. Penilaian angket kepada ahli materi

Penilaian angket media pembelajaran video animasi *stop motion* oleh ahli materi dilakukan kepada Dr. Marwanti, M.Pd sebagai validator. Penilaian angket oleh ahli materi dilakukan sebanyak 2 kali dengan saran dan tanggapan yang dilihat pada tabel 8 berikut ini..

Tabel 8. Saran/Tanggapan pada validasi angket ahli materi

No.	Saran/Tanggapan
1	Pada aspek materi ditambahkan indikator kesesuaian teknik olah
2	Secara umum sudah dapat digunakan

Saran dan Tanggapan dari ahli materi menghasilkan pernyataan bahwa angket penilaian media pembelajaran video animasi stop motion oleh ahli materi layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Setelah melakukan tahap validasi pertama, maka dilakukan revisi terhadap angket penilaian ahli materi sesuai saran dan tanggapan dari validator. Setelah dilakukan revisi, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua yang menghasilkan pernyataan bahwa angket penilaian media pembelajaran video animasi stop motion oleh ahli materi layak untuk digunakan tanpa revisi. Hasil validasi angket dapat dilihat pada lampiran.

c. Penilaian angket kepada pengguna (siswa)

Penilaian angket media pembelajaran video animasi *stop motion* oleh pengguna dilakukan kepada Wika Rinawati, M.Pd sebagai validator. Penilaian angket tidak dapat diujicobakan atau dinilai ke siswa tanpa disertai produk, sedangkan jika angket dinilai ke siswa dengan disertai produk bukanlah validasi angket melainkan validasi produk. Sehingga angket media pembelajaran video animasi *stop motion* oleh pengguna dinilai pada dosen selaku ahli media. Penilaian angket

pengguna dilakukan sebanyak 2 kali dengan saran dan tanggapan yang dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Saran/Tanggapan pada validasi angket pengguna (siswa)

No	Saran/Tanggapan
1	Pembenahan kalimat menjadi lebih efektif
2	Indikator kejelasan materi penutup diganti dengan kriteria hasil

Saran dan Tanggapan dari dosen menghasilkan pernyataan bahwa angket penilaian media pembelajaran video animasi stop motion oleh pengguna layak digunakan dengan revisi sesuai saran. Setelah melakukan tahap validasi pertama, maka dilakukan revisi terhadap angket penilaian pengguna sesuai saran dan tanggapan dari validator. Setelah dilakukan revisi, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua yang menghasilkan pernyataan bahwa angket penilaian media pembelajaran video animasi stop motion oleh pengguna layak untuk digunakan tanpa revisi. Hasil validasi angket dapat dilihat pada lampiran.

4. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif. Pengujian media pembelajaran akan memperoleh data yang didapatkan dari pengisian angket yang dilakukan oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, uji coba terbatas kepada 15 siswa dan uji kelayakan kepada 32 siswa. Suharsimi Arikunto (2013:285) menjelaskan untuk

mengetahui peringkat nilai akhir untuk butir yang bersangkutan, jumlah nilai tersebut harus dibagi dengan banyaknya responden yang menjawab angket tersebut.

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Jumlah skor total}}{\text{Skor maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

Jumlah skor total : jumlah skor yang diperoleh dari keseluruhan responden

Skor maksimal : Skor tertinggi dari angket dikalikan jumlah responden

Data yang didapatkan diolah dengan rating-scale data mentah yang diperoleh berupa angka kemudian ditafsirkan dalam pengertian kualitatif. Berikut merupakan kategori kelayakan berdasarkan rating-scale.

Tabel 10. Penentuan kategori kelayakan media

Skala	Skor dalam persen	Kategori Kelayakan
1	0%-25%	Tidak Layak
2	>25%-50%	Kurang Layak
3	>50%-75%	Layak
4	>75%-100%	Sangat Layak

Dengan adanya kategori kelayakan media pada tabel diatas, maka rekapitulasi data validasi dapat disimpulkan dengan berdasar kategori yang telah ditetapkan. Sehingga indikator dalam penilaian media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat disimpulkan mengenai tingkat kelayakannya. Pedoman tersebut

untuk menentukan kriteria kelayakan media pembelajaran video. Media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat dikatakan dapat digunakan apabila hasil penilaian dari responden minimal masuk dalam kategori layak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Hasil Pengembangan Produk Awal

Prosedur penelitian yang digunakan merupakan prosedur penelitian dan pengembangan yang dikembangkan oleh Thiagarajan (1974) yaitu model 4D (*Define*/pendefinisian, *Design*/perancangan, *Develop*/pengembangan, and *Dissemination*/penyebarluasan). Langkah-langkah penelitian dijabarkan sebagai berikut :

1. *Define* (Pendefinisian)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *define* bertujuan untuk menetapkan dan mendefinisikan syarat-syarat pengembangan. Pada tahap *define* peneliti melakukan studi dokumen dan wawancara terhadap guru mata pelajaran kue Indonesia (Dewantari Trisnamurti, S. Pd). Wawancara dilakukan pada tanggal 7 Februari 2018. Studi dokumen dilakukan dengan pengkajian kurikulum 2013 yang ada di SMK N 4 Yogyakarta.

a. Analisis Kurikulum dan analisis materi

Analisis kurikulum dilakukan dengan pengkajian kurikulum 2013 yang ada di SMK N 4 Yogyakarta. Hal tersebut dilakukan agar produk yang dihasilkan dalam penelitian pengembangan media video animasi *stop motion* tidak menyimpang dari

tujuan pembelajaran. Proses melakukan analisis pada silabus dijadikan sebagai pedoman dalam penentuan kompetensi dasar yang akan digunakan pada produk media pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* yang akan dikembangkan. Penentuan kompetensi dasar kemudian dikonsultasikan kepada guru mata pelajaran yaitu Dewantari Trisnamurti, S. Pd untuk mensinkronkan dengan kebutuhan siswa. Setelah melalui proses analisis, maka dipilihlah kompetensi dasar yaitu membuat kue dari tepung beras.

Analisis materi dilakukan dengan mengumpulkan materi baik dari materi utama, filosofi produk, kunci keberhasilan pembuatan produk, cara pembuatan hingga kriteria hasil. Materi-materi yang akan digunakan dalam pengembangan media didapatkan dari referensi buku bacaan, handout, jobsheet, dan referensi dari dosen maupun orang yang ahli dalam bidangnya.

b. Analisis karakteristik peserta didik.

Analisis karakteristik peserta didik dengan melakukan wawancara pada tanggal 7 Februari 2018 kepada guru pengampu mata pelajaran kue Indonesia yaitu Dewantari Trisnamurti, S. Pd. Analisis karakteristik peserta didik dilakukan guna mengetahui karakter siswa yang akan disesuaikan dengan produk yang akan dikembangkan. Hal-hal yang menjadi pokok analisis seperti motivasi belajar, latar belakang ekonomi dan sosial, pengalaman belajar sebelumnya, dan karakteristik akademik peserta didik. Motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik dalam

mengikuti pembelajaran kue Indonesia masih kurang. Hal tersebut dapat diketahui saat pelajaran masih banyak siswa yang tidak memperhatikan pelajaran (mengerjakan pekerjaan lain saat sedang pelajaran, siswa berbicara sendiri dengan temannya, dan siswa tidak belajar saat akan praktikum). Latar belakang ekonomi dan sosial peserta didik sudah cukup. Karena hampir semua peserta didik sudah memiliki gadget/laptop yang dapat digunakan dengan mudah untuk mengakses media yang akan dikembangkan. Pengalaman belajar siswa selama ini hanya sebatas penggunaan media yang pada umumnya seperti barang jadi, handout, jobsheet, dan video pembelajaran yang didapatkan dari internet. Namun tidak semua video dari internet dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran kue Indonesia baik dari segi materi maupun segi tampilan. Karakteristik akademik peserta didik dapat diketahui dari ketercapaian tujuan pembelajaran baik teori maupun praktik. Selama ini banyak peserta didik yang memiliki kemampuan akademik yang baik pada pembelajaran teori namun kurang baik pada pembelajaran praktik. Berdasarkan pengamatan guru mata pelajaran kue Indonesia, peserta didik merasa kesulitan dalam pembelajaran praktik dengan kompetensi dasar kue berbahan dasar tepung beras. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengembangkan video jenis produk dari tepung beras yaitu kue mangkuk dan kue kembang goyang.

c. Merumuskan Tujuan

Berdasarkan analisis kurikulum, analisis karakteristik peserta didik dan analisis materi yang telah dilakukan maka ditetapkan kompetensi dasar yang dijadikan penelitian adalah kompetensi dasar kue berbahan dasar tepung beras. Pembuatan media pembelajaran video animasi *stop motion* diharapkan mampu memenuhi kebutuhan siswa baik dari segi media maupun segi tujuan proses pembelajaran. Dari segi media diharapkan mampu :

- 1) Menyajikan media pembelajaran yang menarik, kreatif, inovatif dan mudah digunakan.
- 2) Menghadirkan media pembelajaran dengan konsep yang berbeda dengan yang ada pada umumnya.

Sedangkan dari segi tujuan proses pembelajaran diharapkan mampu :

- 1) Memberikan pengalaman belajar yang baru bagi siswa pada mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.
- 2) Membantu siswa dalam mencapai kompetensi dan tujuan pembelajaran dengan baik.

2. *Design* (Perancangan)

Tahap kedua yaitu merancang hasil analisis yang dilakukan dari tahap *define* (pendefinisian). Berdasarkan data yang diperoleh dari tahap *define* (pendefinisian)

memperoleh data bahwa media yang dikembangkan yaitu media yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan motivasi dan membantu dalam pemahaman baik teori maupun praktik pada mata pelajaran kue Indonesia. Pemilihan media pembelajaran yang akan dikembangkan berdasarkan karakter siswa yang lebih tertarik dengan media yang mudah digunakan. Maka perlu adanya pembuatan media pembelajaran yang menarik berupa video animasi *stop motion*. Pembuatan video animasi *stop motion* dirancang dengan tampilan menarik, serta memiliki bahasa yang mudah dipahami. Video animasi *stop motion* menyajikan filosofi produk, materi, kunci keberhasilan dan teknik pembuatan yang didapatkan dari buku referensi serta masukkan dari beberapa ahli dalam bidangnya.

Tabel 11. Desain Media Pembelajaran Video

No	Desain	Keterangan
1	Bentuk fisik	Berupa soft file dengan format MP4 dengan ukuran file 151 MB dan 148 MB
2	Materi	Kue Indonesia berbahan dasar tepung beras
3	Bahasa	Bahasa Indonesia
4	Bagian	Pembukaan : Cover dan pengantar Isi : materi, kunci keberhasilan, teknik pembuatan, kriteria hasil Penutup : Soal dan <i>credit title</i>
5	Fungsi	Digunakan sebagai media pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas secara mandiri

a. Pembuatan *storyboard*

Pada tahap pembuatan *storyboard* meliputi merencanakan, menulis dan merevisi. Aspek-aspek yang tertulis pada *storyboard* yaitu urutan adegan (*scene*), tampilan, dan deskripsi yang berisi teks yang tertampil dilayar, letak objek, dan posisi pengambilan gambar. *Storyboard* dibuat dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam memvisualisasikan ide agar lebih terstruktur. Pembuatan *storyboard* dibuat sedetail mungkin agar peneliti dapat menggambarkan dengan jelas sebelum memulai ketahap produksi pembuatan video. *Storyboard* melalui tahap revisi yang dilakukan oleh ahli media atau dosen pembimbing. *Storyboard* yang telah mendapat persetujuan oleh ahli, maka dapat melanjutkan ke tahap produksi video. *Storyboard* dapat dilihat pada lampiran.

STORYBOARD			
VIDEO PEMBELAJARAN			
PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG			
NO.	SEQUENCE/ SCENE	BOARD	DESC.
SEQ. 1			
1.	SC. 1 OPENING	Program Studi Pendidikan Teknik Boga Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta	Info Grafis
2.	SC. 2 INTRODUCTION	JUDUL : Video Pembelajaran Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Kembang Goyang	Info Grafis

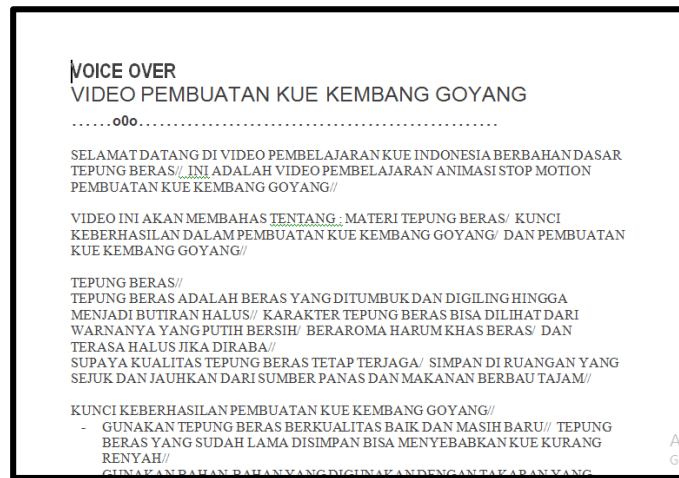
Gambar 3. Penulisan Storyboard

b. Mempersiapkan skrip

Penulisan skrip dilakukan pada waktu yang bersamaan dengan pembuatan storyboard. Penulisan skrip dilakukan dengan penulisan skrip untuk proses pengambilan gambar (syuting) dan skrip *voice over* untuk rekaman suara (*dubbing*). Pembuatan skrip yang runtut dan jelas dapat membantu dalam proses produksi video. Skrip yang telah disusun oleh peneliti harus dikonsultasikan kepada 1 dosen selaku ahli materi dan 1 dosen selaku ahli media. Dosen akan memberikan saran dan komentar agar skrip yang dihasilkan dapat lebih baik lagi. Skrip dapat dilihat pada lampiran.



Gambar 4. Skrip yang digunakan untuk proses pengambilan gambar



Gambar 5. Skrip *voice over* untuk proses rekaman suara
 (*dubbing*)

c. Memproduksi video dan audio

Pada tahap produksi video dan audio sudah dihasilkan skrip dan storyboard yang telah dikonsultasikan kepada para ahli sehingga sudah memenuhi syarat untuk pembuatan video. Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang diproduksi melalui proses syuting/pengambilan gambar. Proses syuting pada pembuatan video animasi *stop motion* dapat dilakukan dengan 2 teknik, yaitu teknik foto dan teknik roll video.

Teknik foto merupakan suatu teknik pembuatan video animasi *stop motion* dimana benda (objek) harus difoto setiap kali terjadi perubahan gerak atau bentuk. Sehingga akan menghasilkan rangkaian foto yang sangat banyak dan rumit. Pada teknik foto, proses syuting akan memakan waktu yang cukup lama. Namun saat

proses editing terbilang cepat karena penyusunan kedalam aplikasi sudah dalam bentuk rangkaian foto-foto.

Sedangkan teknik roll video merupakan suatu teknik pembuatan video animasi *stop motion* dimana benda (objek) yang digerakkan direkam dalam bentuk video sesuai dengan urutan scene yang telah dirancang. Proses syuting pada teknik roll video memakan waktu singkat. Namun proses editing menggunakan waktu yang lama karena scene yang terdiri dari video-video harus dipotong-potong menjadi bagian yang halus dan dihilangkan bagian yang tidak digunakan sebelum disusun menjadi video sesuai dengan *storyboard*. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik roll video. Alasan yang mendasari penggunaan teknik roll video karena kemudahan pada saat proses syuting dan tingkat keamanan yang tinggi saat dalam proses editing video. Sehingga jika terjadi suatu hal yang tidak diinginkan dalam proses editing dapat dimanipulasi dengan potongan-potongan video yang ada.

Proses produksi video dan audio meliputi proses syuting atau pengambilan gambar dan rekaman suara (*dubbing*). Tahap awal yang dilakukan saat proses syuting yaitu mempersiapkan seluruh komponen yang mendukung berjalannya kegiatan syuting meliputi kamera, lampu LED, tripod serta properti seperti meja, alat dan bahan yang nantinya digunakan untuk pengambilan gambar. Kemudian dilanjutkan dengan pengambilan gambar sesuai dengan alur yang telah dirancang pada *storyboard* dan skrip. Pengambilan gambar merupakan tahap dimana skrip

diterjemahkan menjadi tampilan yang sebenarnya. Setelah proses pengambilan gambar kemudian dilanjutkan dengan merekam suara narator yang dilakukan dengan teknik *dubbing*. Proses pengambilan gambar atau syuting menggunakan kamera DSLR Nikon D6000 dan proses perekaman suara menggunakan voice recorder tascam DR100.



Gambar 6. Proses syuting video kue mangkuk



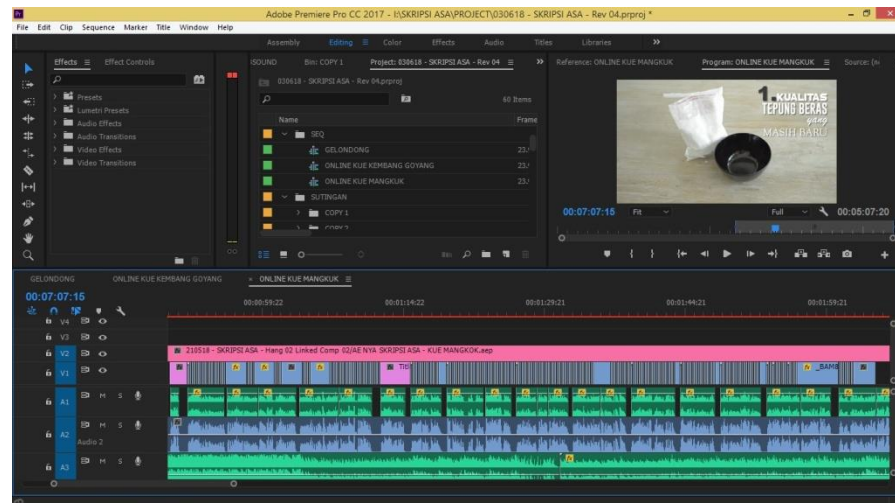
Gambar 7. Proses syuting video kue kembang goyang

d. Menyiapkan komponen pendukung

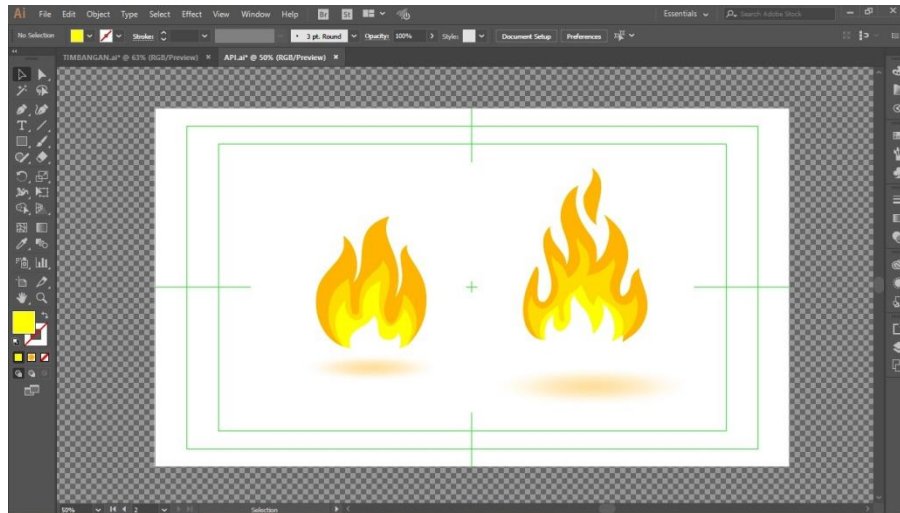
Persiapan komponen pendukung dapat dikatakan sebagai post produksi atau proses editing. Komponen pendukung yang digunakan untuk pengembangan video

mulai disiapkan sejak video diproduksi. Komponen pendukung yang digunakan dalam pengembangan video ini yaitu *adobe premiere pro* CC 2017, *Adobe illustrator* CC 2017, dan *adobe after effect* CC 2017. Semua komponen memiliki fungsinya masing-masing yang berguna untuk menunjang pembuatan video.

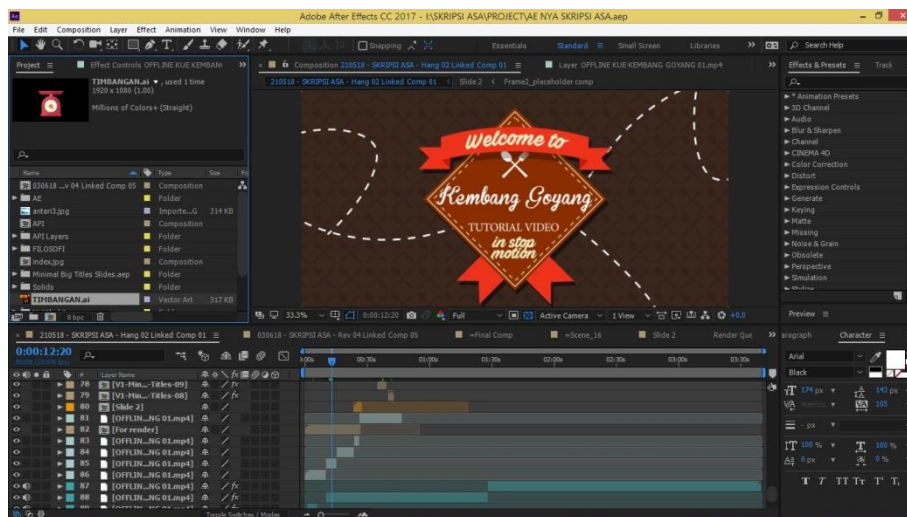
Adobe premiere pro CC 2017 digunakan untuk pemotongan video dan penggabungan video yang diperoleh dari proses syuting. *Adobe illustrator* CC 2017 berfungsi untuk membuat desain grafis yang akan digunakan pada bagian awal maupun sub menu dalam video. Sedangkan *adobe after effect* CC 2017 digunakan untuk pembuatan animasi atau menggerakkan grafis yang telah dibuat pada *adobe after effect* CC 2017, sehingga grafis yang ada dalam video tidak monoton dan lebih menarik. Ketiga aplikasi yang digunakan dalam proses editing ini saling terintegrasi. Sehingga sangat membantu dan mempermudah dalam proses editing.



Gambar 8. *Software adobe premiere pro* CC 2017 untuk pemotongan dan penggabungan video

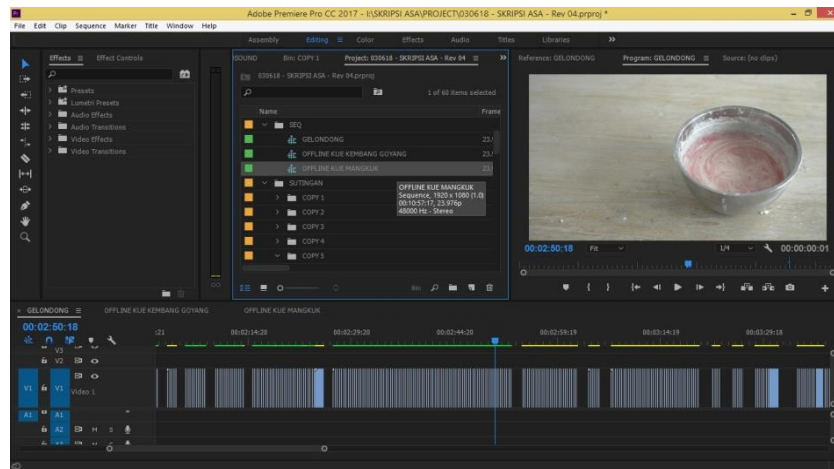


Gambar 9. *Software adobe ilustrator CC 2017 untuk pembuatan desain grafis*



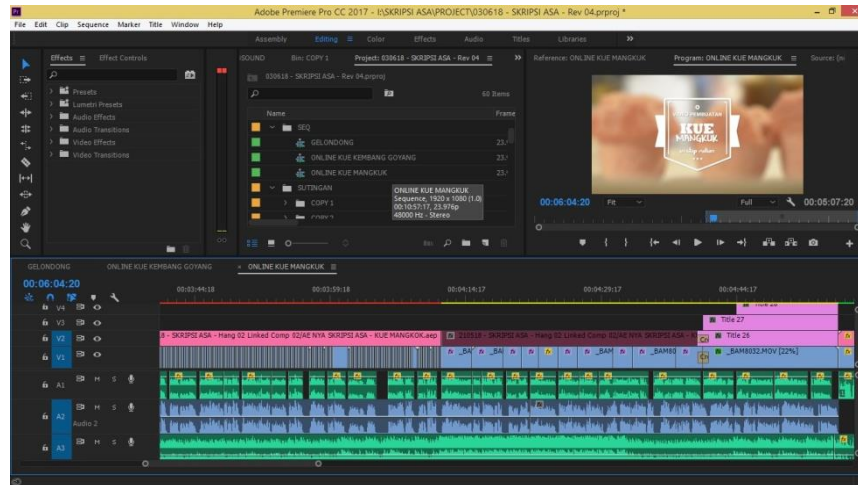
Gambar 10. *Software adobe after effect CC 2017 untuk pembuatan animasi atau menggerakkan grafis*

Proses editing terdiri dari proses *offline* dan poses *online*. Proses *offline* merupakan proses pengeditan dengan melakukan pemotongan video secara kasar, kemudian potongan kasar tersebut disusun berdasarkan urutan pada *storyboard*. Pada proses *offline* juga dilakukan pemberian suara *dubbing* sesuai dengan skrip. Suara *dubbing* diletakkan sesuai dengan urutan potongan video tersebut. Sehingga akan menghasilkan kesesuaian antara suara *dubbing* dan potongan video.



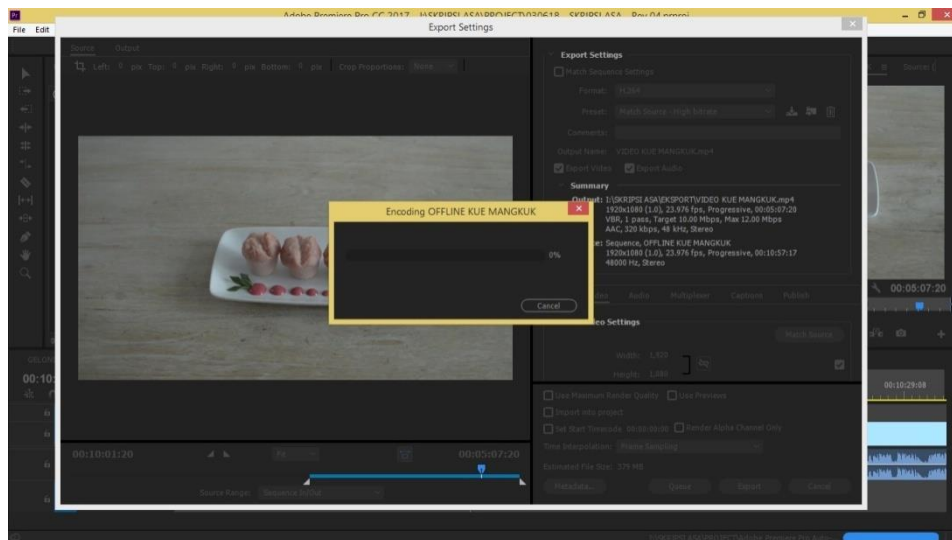
Gambar 11. Proses *offline* dalam pengeditan video

Proses *online* merupakan proses pengeditan video dengan memberikan musik instrumental, *audio scoring* atau musik ilustrasi, pemberian grafis serta pemberian efek seperti pencahayaan. Pada proses *online* harus memperhatikan durasi waktu. Sehingga apabila potongan video kasar tidak sesuai dengan suara *dubbing*, maka akan dilakukan pemotongan video menjadi lebih halus guna mensinkronkan antara keduanya. Setelah melalui proses *offline* dan *online*, maka dilakukan *review* guna meninjau ulang video pembelajaran yang dibuat sudah sesuai *storyboard*.



Gambar 12. Proses *online* dalam pengeditan video

Tahap terakhir yaitu proses *export*. Proses *export* yaitu mengkonversi file editing ke dalam satu file video dengan format mp4. Proses *export* membutuhkan waktu yang cukup lama kurang lebih 2-3 jam karena banyaknya data yang harus dibaca oleh aplikasi dalam proses konversi.



Gambar 13. Proses export dalam pengeditan video

3. *Develop* (pengembangan)

Pada tahap *develop*, video pembelajaran yang sudah dikembangkan akan divalidasi oleh para ahli guna mengetahui kekurangan maupun kesalahan yang ada pada video tersebut. Para ahli akan menilai serta memberikan komentar maupun saran yang berguna untuk membuat video menjadi lebih baik lagi. Validasi dilakukan oleh 2 ahli media, 2 ahli materi, serta uji coba terbatas dan uji kelayakan pada pengguna. Validasi ahli media dilakukan oleh 1 dosen PTBB FT UNY yaitu Wika Rinawati, M.Pd dan 1 dosen Seni Rupa FBS UNY yaitu Dr. Zulfi Hendri, M.Sn. Validasi ahli materi dilakukan oleh 1 dosen PTBB FT UNY yaitu Dr. Marwanti, M.Pd dan guru mata pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta yaitu Dewantari Trisnamurti, S.Pd. Sedangkan uji coba terbatas dilakukan oleh 15 siswa kelas XI Patiseri 2 di SMK N 4 Yogyakarta dan uji kelayakan dilakukan pada siswa kelas XI Patiseri 1 di SMK N 4 Yogyakarta dengan jumlah 32 siswa. Komentar dan saran yang diberikan oleh para ahli dan pengguna akan digunakan peneliti untuk memperbaiki kekurangan dan kesalahan yang ada pada video pembelajaran yang sudah dikembangkan.

4. *Dissemination* (Penyebarluasan)

Tahap *dissemination* merupakan tahap dimana video pembelajaran yang sudah divalidasi oleh para ahli dan pengguna akan disebarluaskan kepada subjek yang lebih luas. Penyebarluasan dilakukan dengan pengunggahan video pembelajaran ke dalam

youtube channel yang dimiliki oleh Pendidikan Teknik Boga UNY dengan url https://youtu.be/B7eXphzVu_0 untuk video kue kembang goyang dan <https://youtu.be/Ehs45ozoV2s> untuk video kue mangkuk serta dalam bentuk kepingan CD/DVD yang diberikan kepada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta untuk proses pembelajaran.

B. Hasil Uji Coba Produk

Tahap uji coba merupakan tahap dimana produk akan di uji coba atau dinilai kepada para ahli dan sasaran subjek yang sesungguhnya. Dalam buku Endang Mulyatiningsih (2011:182), Thiagarajan membagi tahap uji coba menjadi dua, yaitu *expert appraisal* dan *development testing*. *Expert appraisal* adalah suatu teknik yang digunakan untuk menilai atau memvalidasi kelayakan rancangan produk yang dilakukan oleh ahli dalam bidangnya. Para ahli dalam bidangnya akan memberikan saran-saran guna memperbaiki materi maupun rancangan pembelajaran yang telah disusun. *Developmental testing* adalah kegiatan yang dilakukan untuk uji coba rancangan produk kepada sasaran subjek yang sesungguhnya. Pada kegiatan ini akan memperoleh data respon, reaksi ataupun komentar dari sasaran pengguna. Sehingga hasil data yang diperoleh dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki produk hingga memperoleh hasil yang efektif. Dalam konteks pengembangan media pembelajaran yang dibutuhkan peneliti, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Validasi Produk kepada para Ahli

Tahap validasi produk merupakan tahap uji coba atau penilaian kelayakan media video pembelajaran yang dilakukan oleh para ahli dalam bidangnya. Data yang diperoleh dari tahap validasi produk berupa data kuantitatif sebagai data primer dan data kualitatif berupa masukan serta saran. Tahap validasi media berbentuk video animasi *stop motion* dilakukan oleh 2 ahli materi dan 2 ahli media. Validasi kepada para ahli bertujuan untuk mengetahui kelayakan media video animasi *stop motion* baik dari segi penyajian materi maupun penyajian tampilan video secara keseluruhan yang nantinya dapat digunakan untuk proses belajar mengajar.

a. Validasi ahli materi terhadap pengembangan media video

Validasi/penilaian kepada ahli materi bertujuan untuk mengetahui kelayakan materi yang termuat dalam media video dari aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan dan aspek kesesuaian media. Penilaian ahli materi dilakukan oleh 2 ahli dalam bidangnya, antara lain Dosen Program Studi Pendidikan Teknik Boga yaitu Dr. Marwanti, M. Pd_(selaku ahli materi 1) dan guru mata pelajaran kue Indonesia SMK N 4 Yogyakarta yaitu Dewantari Trisnamurti, S. Pd (Selaku ahli materi 2). Ahli materi akan memberikan saran dan masukan kepada produk yang diujikan. Saran dan masukan dari ahli materi menjadi dasar acuan untuk memperbaiki produk sehingga akan menghasilkan produk yang lebih efektif dan layak serta dapat

digunakan untuk proses pembelajaran di kelas. Data hasil validasi ahli materi dapat dilihat pada tabel 12.

Tabel 12. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Σ Skor	Σ skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	101	128	79	Sangat Layak
Aspek Manfaat	77	96	80	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	101	128	79	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	36	48	75	Layak
Jumlah			313	
Rata-Rata			78	Sangat Layak

Sumber : data penelitian yang diolah

Hasil penilaian pada media pembelajaran video animasi *stop motion* yang dilakukan oleh 2 ahli materi ditunjukkan pada tabel diatas dengan hasil presentase 78%. Penilaian dengan berdasarkan pada aspek materi, manfaat, penggunaan, dan kesesuaian media menunjukkan bahwa media video animasi *stop motion* sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

b. Validasi ahli media terhadap pengembangan media video

Validasi/penilaian kepada ahli media bertujuan untuk mengetahui kelayakan media yang mencakup aspek tujuan, visual, audio, penggunaan, dan manfaat. Penilaian ahli media dilakukan oleh 2 orang ahli dalam bidangnya, antara lain Dosen

Program Studi Pendidikan Teknik Boga yaitu Wika Rinawati, M. Pd (Ahli media 1) dan Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa yaitu Dr. Zulfi Hendri, M.Sn (Ahli media 2). Penilaian pengembangan media menggunakan angket dengan skala 1-4. Ahli media akan memberikan saran dan masukan kepada produk yang diujikan. Saran dan masukan yang diberikan ahli media akan menjadi acuan dasar untuk memperbaiki produk sehingga dapat menjadikan produk lebih efektif dan layak serta dapat digunakan dalam pembelajaran di kelas. Berikut pada tabel 13 merupakan hasil rekapitulasi validasi dari ahli media.

Tabel 13. Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Σhasil Skor	Σskor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Tujuan	73	80	91	Sangat Layak
Aspek Visual	118	128	92	Sangat Layak
Aspek Audio	76	80	95	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	58	64	91	Sangat Layak
Aspek Manfaat	121	128	95	Sangat Layak
Jumlah			464	
Rata-rata			93	Sangat Layak

Sumber : data penelitian yang diolah

Hasil penilaian pada media pembelajaran video animasi *stop motion* yang dilakukan oleh 2 ahli media ditunjukkan pada tabel diatas dengan hasil presentase 93%. Penilaian dengan berdasarkan aspek tujuan, visual, audio, penggunaan dan manfaat menunjukkan bahwa media video animasi *stop motion* sangat layak

digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

2. Uji Coba Terbatas kepada pengguna

Uji coba terbatas merupakan uji coba kelayakan produk kepada sasaran sesungguhnya dengan skala yang kecil. Uji coba terbatas dilakukan kepada kelompok kecil berjumlah 15 siswa kelas XI Patiseri 2 di SMK N 4 Yogyakarta. Siswa diberikan penjelasan mengenai media video pembelajaran yang sedang dikembangkan sebelum mereka menggunakan media tersebut. Penilaian dilakukan dengan menayangkan media video kepada siswa lalu mereka mengisi angket dengan skala 1-4 serta memberikan saran dan masukan. Saran dan masukan dari siswa dapat digunakan peneliti untuk memperbaiki produk sehingga menjadi lebih efektif. Uji coba terbatas dilakukan pada tanggal 24 Mei 2018. Hasil penilaian dapat dilihat pada lampiran. Pada tabel 14 berikut merupakan hasil rekapitulasi penilaian uji coba terbatas

Tabel 14. Hasil rekapitulasi penilaian uji coba terbatas

Aspek penilaian	Σ Total hasil Skor	Σ Total Skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	817	960	85	Sangat Layak
Aspek Manfaat	506	600	84	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	498	600	83	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	210	240	88	Sangat Layak
Aspek Visual	743	840	88	Sangat Layak
Aspek Audio	499	600	83	Sangat Layak
Hasil Akhir			85	Sangat Layak

Sumber : data penelitian yang diolah

Hasil penilaian uji coba terbatas yang dilakukan pada 15 siswa kelas XI Patiseri 2 di SMK N 4 Yogyakarta menunjukkan presentase yang diperoleh yaitu 85%. Hasil penilaian yang diperoleh tersebut menunjukkan bahwa pengembangan media video pembelajaran dengan aspek materi, manfaat, penggunaan, kesesuaian media, visual dan aspek audio sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

3. Uji Kelayakan kepada pengguna

Uji kelayakan merupakan tahap penilaian yang dilakukan pada sasaran sesungguhnya dengan skala yang lebih besar. Dalam hal tersebut, subjek yang di pilih merupakan siswa kelas XI Patiseri 1 sebanyak 32 siswa di SMK N 4 Yogyakarta. Tahap uji kelayakan merupakan tahap penilaian yang terakhir sebelum produk disebarluaskan untuk pengguna yang lebih luas (khalayak umum). Dalam tahap uji kelayakan, siswa diberikan penjelasan mengenai media video pembelajaran yang sedang

dikembangkan sebelum mereka menggunakan media tersebut. Penilaian dilakukan dengan menayangkan media video kepada siswa lalu mereka mengisi angket dengan skala 1-4 serta memberikan saran dan masukan. Hasil penilaian dapat dilihat pada lampiran. Pada tabel 15 berikut merupakan hasil rekapitulasi penilaian uji kelayakan.

Tabel 15. Hasil rekapitulasi penilaian uji kelayakan.

Aspek penilaian	Σ Total hasil Skor	Σ Total Skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	1723	2048	84	Sangat Layak
Aspek Manfaat	1094	1280	85	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	1080	1280	84	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	433	512	85	Sangat Layak
Aspek Visual	1540	1792	86	Sangat Layak
Aspek Audio	1104	1280	86	Sangat Layak
Hasil akhir			85	Sangat Layak

Sumber: data penelitian yang diolah

Hasil penilaian uji kelayakan pada tabel di atas, pengembangan media video pembelajaran memperoleh presentase 85% dengan berdasarkan pada aspek materi, manfaat, penggunaan, kesesuaian media, visual dan aspek audio. Berdasarkan hasil penilaian uji kelayakan yang dilakukan pada siswa, maka media video yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

C. Revisi Produk

Revisi merupakan suatu tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperbaiki produk sesuai dengan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media maupun dari sasaran sesungguhnya. Revisi yang diberikan dari beberapa ahli dan sasaran sesungguhnya terhadap media video yang dikembangkan bertujuan untuk meminimalisir kesalahan dan membuat video pembelajaran lebih efektif.

1. Revisi ahli materi

Setelah melakukan penilaian kepada ahli materi, maka diperoleh saran dan masukan dari ahli materi untuk memperbaiki produk menjadi lebih baik lagi. Adapun hal-hal yang direvisi sebagai berikut :

a. Penulisan sub kompetensi pada bagian awal video kembang goyang

Penulisan sub kompetensi pada bagian awal video kembang goyang kurang tepat karena kurang sesuai dengan materi yang dijadikan pokok bahasan dalam video.



Gambar 14. Penulisan sub kompetensi pada video kue kembang goyang sebelum direvisi



Gambar 15. Penulisan sub kompetensi pada video kue kembang goyang sesudah direvisi

b. Penambahan kata dalam video kue kembang goyang

Dalam pembuatan kue kembang goyang, santan yang digunakan harus menggunakan santan hangat agar tepung beras tidak mengendap pada bagian bawah.



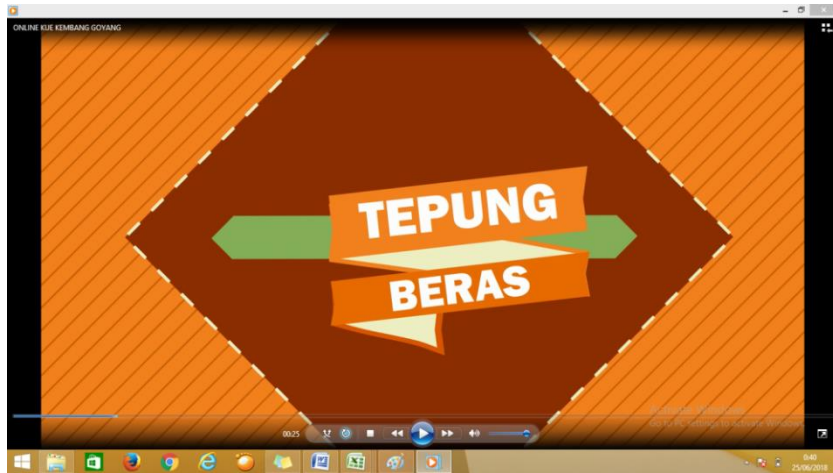
Gambar 16. Pengenalan bahan pembuatan kue kembang goyang sebelum direvisi



Gambar 17. Penambahan kata 'hangat' pada pengenalan bahan pembuatan kue kembang goyang

c. Penambahan bagian pembukaan pada video kembang goyang

Pada bagian pembukaan video kembang goyang belum ada hal-hal yang dapat merangsang ketertarikan siswa untuk menonton video. Saran dan masukan dari ahli materi sebaiknya pada bagian awal video sebelum materi diberikan filosofi kue kembang goyang.



Gambar 18. Bagian awal pembukaan sebelum direvisi



Gambar 19. Bagian awal pembukaan setelah di revisi

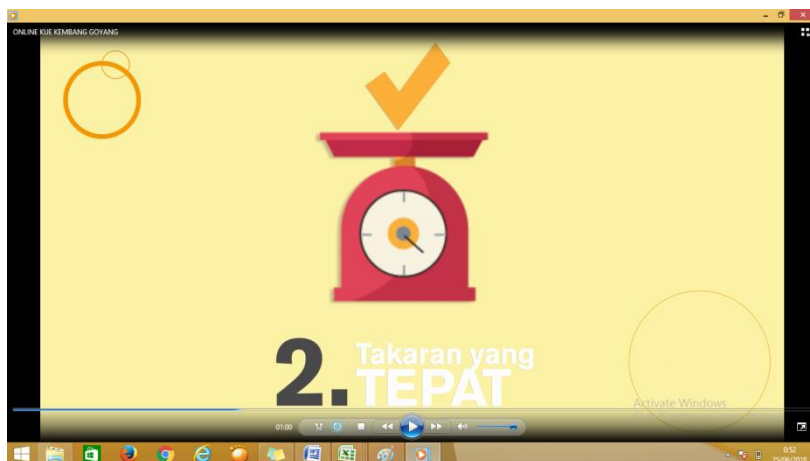
2. Revisi ahli media

Setelah melakukan penilaian kepada ahli media, maka diperoleh saran dan masukan dari ahli media untuk memperbaiki produk menjadi lebih baik lagi.

Adapun hal-hal yang direvisi sebagai berikut :

- a. Pemberian warna pada teks perlu dikontraskan dengan latar belakang.

Dalam video kue mangkuk, warna teks pada bagian tertentu tidak kontras dengan latar belakang. Sehingga teks sulit dibaca karena pewarnaan teks hampir sama dengan latar belakang.



Gambar 20. Pewarnaan pada teks sebelum di revisi



Gambar 21. Pewarnaan pada teks setelah direvisi

- b. Penggantian tulisan dengan logo pada bagian akhir video.

Ucapan terimakasih pada bagian penutup dalam video kue mangkuk dan kue kembang goyang berupa teks diganti dengan logo instansi.



Gambar 22. Penulisan ucapan terima kasih sebelum di revisi pada video kue kembang goyang



Gambar 23. Penggantian logo pada ucapan terimakasih pada video kue kembang goyang



Gambar 24. Penulisan ucapan terima kasih sebelum di revisi pada video kue mangkuk



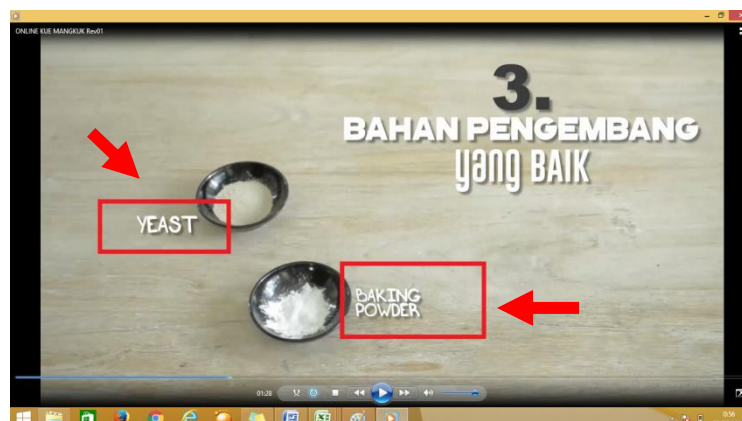
Gambar 25. Penggantian logo pada ucapan terimakasih pada video kue mangkuk

- c. Pemberian teks (nama bahan) pada gambar sebagai keterangan

Pada menit ke 01.27 dalam video kue mangkuk perlu adanya penambahan keterangan mengenai nama bahan yang ada pada scene tersebut. Sehingga memudahkan siswa dalam memahami penyajian materi dalam video tersebut.



Gambar 26. Belum ada keterangan nama bahan pada video kue mangkuk



Gambar 27. Pemberian nama bahan setelah direvisi pada video kue mangkuk

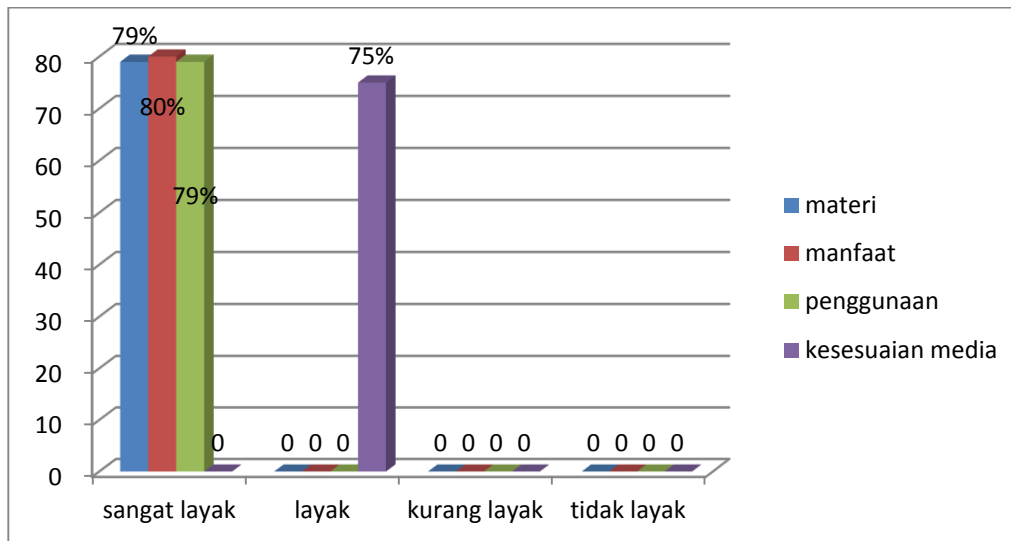
D. Kajian Produk Akhir

Tahap penilaian yang dilakukan kepada 2 ahli materi, 2 ahli media dan sasaran yang sesungguhnya menghasilkan suatu produk akhir yang dapat digunakan untuk pembelajaran dalam kelas. Tahap penilaian kepada para ahli dan sasaran sesungguhnya diambil pada tanggal 16 Mei – 31 Mei 2018. Instrumen penilaian pada pengembangan media pembelajaran berbentuk video menggunakan angket dengan skala 1-4. Penilaian dilakukan pada 2 produk video yang sedang dikembangkan yaitu video kue kembang goyang dan video kue mangkuk. Berikut merupakan kajian produk akhir yang berdasarkan penilaian, saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, uji terbatas pengguna dan uji kelayakan pengguna.

1. Kelayakan Video pembelajaran animasi stop motion kue kembang goyang dan kue mangkuk
 - a. Ahli materi

Kelayakan media pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* ditinjau dari 2 orang ahli materi dengan menggunakan skala likert dengan skala 1-4. Aspek yang menjadi indikator dalam penilaian kelayakan materi meliputi 4 aspek, yaitu aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan dan aspek kesesuaian media. Pada aspek materi diperoleh presentase skor sebesar 79% dengan kategori sangat layak. Aspek ini dinyatakan sangat layak apabila isi materi yang dipaparkan sudah sesuai dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ditentukan. Pada aspek manfaat

diperoleh presentase skor sebesar 80% dengan kategori sangat layak. Aspek ini dinyatakan sangat layak apabila video animasi *stop motion* dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa, memberikan pengalaman belajar yang baru serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam pemahaman materi. Pada aspek penggunaan diperoleh skor sebesar 79% dengan kategori sangat layak. Aspek penggunaan dinyatakan sangat layak apabila penggunaan video pembelajaran dapat digunakan kapan dan dimana saja baik untuk belajar mandiri maupun klasikal serta ketepatan dalam pemilihan konten dalam video. Pada aspek kesesuaian media diperoleh skor sebesar 75% dengan kategori layak. Aspek kesesuaian media dinyatakan layak apabila video yang dikembangkan sesuai dengan materi, gaya belajar siswa dan kesesuaian dengan pembelajaran SCL. Dari keempat aspek yang ada maka diperoleh rata-rata hasil akhir yaitu 78% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian maka kedua video pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta. Hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

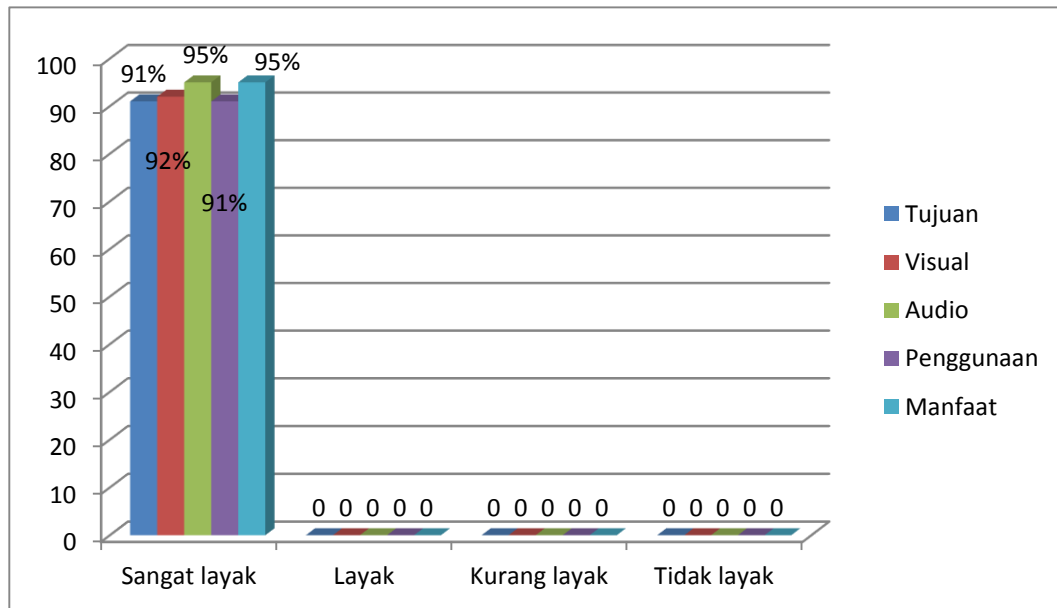


Gambar 28. Grafik penilaian video oleh ahli materi

b. Ahli media

Kelayakan media pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* ditinjau dari 2 orang ahli media dengan menggunakan skala likert dengan skala 1-4. Aspek yang menjadi indikator dalam penilaian kelayakan ada 5 aspek, yaitu aspek tujuan, aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan dan aspek manfaat. Pada aspek tujuan diperoleh presentase skor sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Aspek tujuan dikatakan sangat layak apabila video yang dikembangkan dapat mempermudah dan memperjelas materi, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dan kemudahan pengoperasian. Pada aspek visual diperoleh presentase skor sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Aspek visual dapat dinyatakan sangat layak apabila visualisasi dalam video animasi *stop motion* sudah tepat. Pada aspek audio diperoleh presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Aspek audio dapat dinyatakan sangat

layak apabila penggunaan musik dan suara dalam video animasi *stop motion* sudah tepat. Pada aspek penggunaan diperoleh presentase sebesar 91% dengan kategori sangat layak. Aspek penggunaan dapat dinyatakan sangat layak apabila penggunaan video pembelajaran dapat digunakan kapan dan dimana saja baik untuk belajar mandiri maupun klasikal. Pada aspek manfaat diperoleh presentase sebesar 95% dengan kategori sangat layak. Aspek manfaat dapat dinyatakan sangat layak apabila video animasi *stop motion* dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa, memberikan pengalaman belajar yang baru, memberikan kemudahan bagi siswa dalam pemahaman materi serta keefektifan dalam pembelajaran. Dari kelima aspek yang ada maka diperoleh rata-rata hasil akhir yaitu 93% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian maka kedua video pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta. Hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

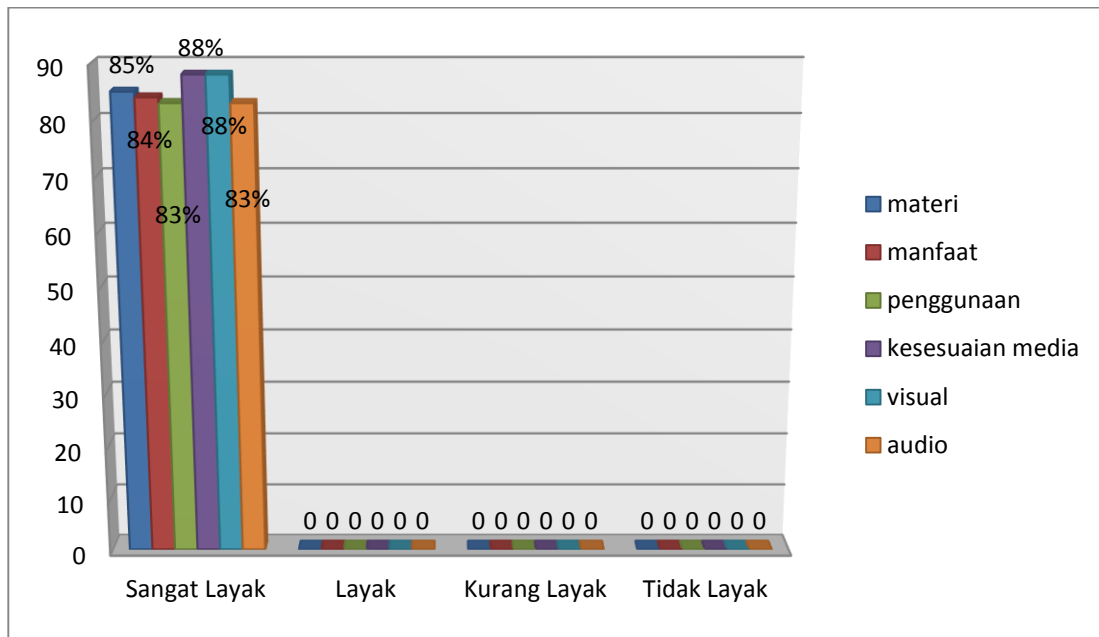


Gambar 29. Grafik penilaian video oleh ahli media

c. Uji coba terbatas

Kelayakan media pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* ditinjau dari 15 siswa kelas XI Patiseri 2 dengan menggunakan skala likert dengan skala 1-4. Aspek yang menjadi indikator dalam penilaian kelayakan ada 6 aspek, yaitu aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan, aspek kesesuaian media, aspek visual, dan aspek audio. Pada aspek materi diperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Aspek materi dapat dinyatakan layak apabila isi materi yang dipaparkan sudah sesuai dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ditentukan. Aspek manfaat diperoleh presentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Aspek manfaat dapat dinyatakan sangat layak apabila video animasi *stop motion* dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa, memberikan

pengalaman belajar yang baru serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam pemahaman materi. Aspek penggunaan diperoleh presentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Aspek penggunaan dapat dinyatakan sangat layak apabila penggunaan video pembelajaran dapat digunakan kapan dan dimana saja baik untuk belajar mandiri maupun klasikal. Aspek kesesuaian media diperoleh presentase sebesar 88% dengan kategori sangat layak. Aspek kesesuaian media dapat dinyatakan sangat layak apabila video animasi *stop motion* sesuai dengan materi dan gaya belajar. Pada aspek visual diperoleh presentase skor sebesar 88 % dengan kategori sangat layak. Aspek visual dapat dinyatakan sangat layak apabila visualisasi dalam video animasi *stop motion* sudah tepat. Pada aspek audio diperoleh presentase sebesar 83% dengan kategori sangat layak. Aspek audio dapat dinyatakan sangat layak apabila penggunaan musik dan suara dalam video animasi *stop motion* sudah tepat. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua video maka diperoleh hasil akhir yaitu 85% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua video pembelajaran berbentuk animasi stop motion dapat digunakan sebagai media pembelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta. Hasil penilaian uji coba terbatas dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

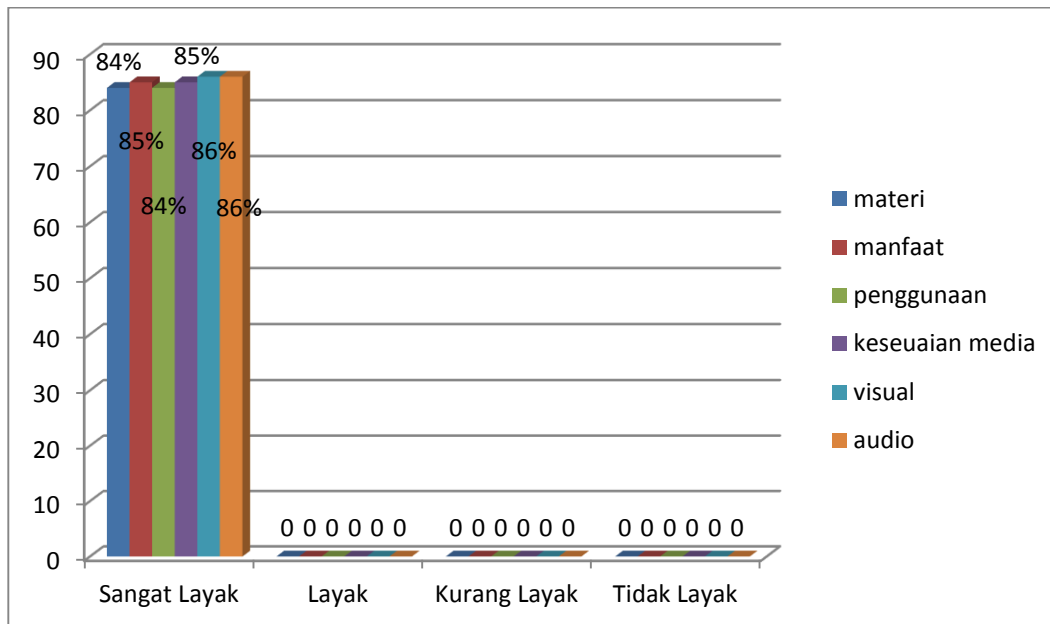


Gambar 30. Grafik penilaian uji coba terbatas oleh siswa

d. Uji kelayakan

Kelayakan media pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* ditinjau dari 32 siswa kelas XI Patiseri 1 dengan menggunakan skala likert dengan skala 1-4. Aspek yang menjadi indikator dalam penilaian kelayakan ada 6 aspek, yaitu aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan, aspek kesesuaian media, aspek visual, dan aspek audio. Pada aspek materi diperoleh presentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Aspek materi dapat dinyatakan layak apabila isi materi yang dipaparkan sudah sesuai dengan kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ditentukan. Aspek manfaat diperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Aspek manfaat dapat dinyatakan sangat layak apabila video animasi *stop*

motion dapat meningkatkan motivasi dan konsentrasi siswa, memberikan pengalaman belajar yang baru serta memberikan kemudahan bagi siswa dalam pemahaman materi. Aspek penggunaan diperoleh presentase sebesar 84% dengan kategori sangat layak. Aspek penggunaan dapat dinyatakan sangat layak apabila penggunaan video pembelajaran dapat digunakan kapan dan dimana saja baik untuk belajar mandiri maupun klasikal. Aspek kesesuaian media diperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Aspek kesesuaian media dapat dinyatakan sangat layak apabila video animasi *stop motion* sesuai dengan materi dan gaya belajar. Pada aspek visual diperoleh presentase skor sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Aspek visual dapat dinyatakan sangat layak apabila visualisasi dalam video animasi *stop motion* sudah tepat. Pada aspek audio diperoleh presentase sebesar 86% dengan kategori sangat layak. Aspek audio dapat dinyatakan sangat layak apabila penggunaan musik dan suara dalam video animasi *stop motion* sudah tepat. Berdasarkan hasil penilaian dari kedua video maka diperoleh hasil akhir yaitu 85% dengan kategori sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa kedua video pembelajaran berbentuk animasi *stop motion* dapat digunakan sebagai media pembelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta. Hasil penilaian uji coba terbatas dapat dilihat pada grafik dibawah ini.



Gambar 31. Grafik uji kelayakan oleh siswa

2. Pembahasan Produk Akhir

Produk akhir yang dikembangkan adalah video pembelajaran animasi *stop motion* pembuatan kue kembang goyang dan kue mangkuk. Sebelum membuat media video kue kembang goyang dan kue mangkuk, peneliti melakukan uji coba beberapa kali untuk menemukan resep yang nantinya digunakan dalam video pembelajaran. Peneliti mencari referensi resep kue mangkuk berdasarkan referensi dari internet, buku resep, dan teman yang pernah digunakan untuk pelatihan di suatu instansi. Semua resep yang telah didapatkan kemudian dipraktikkan guna mendapatkan resep yang sesuai dengan yang diharapkan. Berdasarkan praktik pembuatan kue mangkuk yang telah dipraktikkan, resep yang sesuai adalah resep dari teman yang pernah

digunakan pada suatu instansi. Resep kue mangkuk tersebut menggunakan *yeast* dan tape singkong sebagai *starter* dalam pembuatan kue mangkuk. Berbeda halnya dengan resep kue kembang goyang, resep kue kembang goyang diperoleh dari resep yang pernah digunakan pada praktik mata kuliah pengolahan kue nusantara. Namun setelah dilakukan beberapa kali uji coba pembuatan kue kembang goyang, dilakukan modifikasi resep seperti pengurangan penggunaan cairan dan santan yang digunakan hangat.

Setelah mempraktikkan pembuatan kue mangkuk dan kembang goyang guna menemukan resep yang diharapkan, peneliti membuat *storyboards* dan skrip. *Storyboards* dan skrip melalui tahap beberapa kali revisi untuk perbaikan agar menghasilkan video yang baik. Setelah melalui proses revisi, kemudian dilanjutkan pada proses pembuatan video (pengambilan gambar) dan audio (pengambilan suara) serta proses editing. Proses pengambilan gambar dilakukan dengan tingkat kesabaran dan ketelitian yang tinggi. Dalam hal tersebut, benda yang dijadikan objek harus dipindahkan dari satu titik ke titik lain dengan jarak yang tidak jauh agar gerakan objek pada hasil akhir yang didapatkan nantinya menjadi gerakan yang halus. Proses editing dilakukan dengan 3 aplikasi yaitu *adobe premiere pro CC 2017*, *Adobe illustrator CC 2017*, dan *adobe after effect CC 2017*.

Peneliti bekerja sama dengan pihak ketiga pada proses produksi video dan audio dikarenakan keterbatasan kemampuan pada peneliti dalam proses produksi. Kendala

yang terjadi pada proses produksi video dan audio dalam penelitian pengembangan video animasi *stop motion* adalah proses pengambilan gambar (syuting), pengambilan suara dan editing dilakukan 2 kali dengan pihak ketiga yang berbeda. Hal tersebut dikarenakan ketidakpuasan dan ketidakcocokan hasil akhir (video kue kembang goyang dan kue mangkuk) yang dilakukan pada produksi pertama. Sehingga dilakukan produksi ulang guna mendapatkan hasil akhir sesuai dengan yang diharapkan. Produksi pembuatan video yang dilakukan dua kali menghambat peneliti karena waktu yang digunakan pada penelitian ini menjadi tidak efektif.

Tahap selanjutnya setelah didapatkan hasil akhir yaitu video kue kembang goyang dan kue mangkuk yaitu validasi kepada para ahli dan sasaran yang sesungguhnya guna mendapatkan saran, masukan dan penilaian untuk mengetahui tingkat kelayakan pada media video animasi *stop motion* yang dikembangkan. Berikut merupakan kajian produk akhir video kue kembang goyang dan kue mangkuk berdasarkan saran dan masukan dari ahli materi, ahli media, dan siswa.

a. Video Kue Kembang Goyang

Pada video kue kembang goyang terbagi menjadi 3 bagian, yaitu bagian pembukaan, bagian inti, dan bagian penutup. Bagian pembukaan video berupa ucapan selamat datang dengan disertai teks keterangan mengenai mata pelajaran, kompetensi dasar dan sub kompetensi. Sub kompetensi pada video kue kembang goyang telah direvisi sesuai dengan saran ahli materi yaitu disesuaikan dengan materi

yang sedang dibahas. Sub kompetensi pada video kue kembang goyang yang belum direvisi antara lain membuat talam hijau pandan gula merah, kue lapis beras, nagasari, kue apem tapai kukus/kue mangkuk direvisi menjadi membuat kue kembang goyang, kue lapis beras, kue cucur, kue apem tapai kukus/kue mangkuk. Selanjutnya ahli materi memberikan saran untuk menambahkan filosofi kue kembang goyang. Penambahan filosofi kue kembang goyang bertujuan agar dapat memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa. Pada bagian inti video kue kembang goyang terdiri dari materi tepung beras, kunci keberhasilan dan proses pembuatan kue kembang goyang. Materi tepung beras diperoleh dari handout yang digunakan di SMK N 4 Yogyakarta. Materi tepung beras meliputi pengertian tepung beras, karakteristik tepung beras, dan cara penyimpanan tepung beras. Kunci keberhasilan pada video kue kembang goyang diperoleh berdasarkan pengalaman peneliti dalam mempraktikkan pembuatan kue kembang goyang, referensi dari buku bacaan dan referensi dari dosen pengampu mata kuliah kue-kue Indonesia. Proses pembuatan kue kembang goyang meliputi pengenalan bahan, alat dan cara pembuatannya. Resep yang digunakan peneliti dalam video kue kembang goyang diperoleh dari resep standar yang digunakan pada saat praktikum mata kuliah kue-kue Indonesia dengan beberapa modifikasi seperti penggunaan santan yang hangat dan pengurangan cairan. Kriteria hasil diperoleh berdasarkan pada hasil akhir dari produk kue kembang goyang yang telah dipraktikkan peneliti. Bagian penutup video meliputi soal-soal uraian dan credit title. Soal-soal uraian dapat digunakan untuk mengetahui tingkat

pemahaman siswa mengenai pembahasan yang telah disampaikan di awal video.

Durasi pada video kue kembang goyang ini yaitu 04 menit 44 detik.

b. Video Kue Mangkuk

Video kue mangkuk terdiri dari 3 bagian utama, yaitu bagian pembukaan, bagian inti, dan bagian penutup. Bagian pembukaan video terdiri dari ucapan selamat datang disertai dengan teks keterangan mengenai mata pelajaran, kompetensi dasar dan sub kompetensi. Filosofi kue mangkuk diperoleh dari referensi sumber bacaan. Penambahan filosofi kue mangkuk bertujuan untuk memberikan tambahan pengetahuan kepada siswa. Pada bagian inti video kue mangkuk terdiri dari materi tepung beras, kunci keberhasilan dan proses pembuatan kue mangkuk. Materi tepung beras diperoleh dari handout yang digunakan di SMK N 4 Yogyakarta. Materi tepung beras meliputi pengertian tepung beras, karakteristik tepung beras, dan cara penyimpanan tepung beras. Kunci keberhasilan pada video kue mangkuk diperoleh berdasarkan pengalaman peneliti dalam mempraktikkan pembuatan kue mangkuk, referensi dari buku bacaan dan referensi dari dosen pengampu mata kuliah kue-kue Indonesia. Proses pembuatan kue mangkuk meliputi pengenalan bahan, alat dan cara pembuatannya. Resep yang digunakan peneliti dalam pembuatan video kue mangkuk telah melalui beberapa tahap uji coba sehingga dapat menghasilkan resep yang standar. Kriteria hasil diperoleh berdasarkan pada hasil akhir dari produk kue mangkuk yang telah dipraktikkan peneliti. Bagian penutup video meliputi soal-soal

uraian dan credit title. Soal-soal uraian dapat digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa mengenai pembahasan yang telah disampaikan di awal video. Durasi pada video kue mangkuk ini yaitu 05 menit 08 detik.

E. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan pembuatan media pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* berdasarkan penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan adalah :

1. Proses pembuatan media video animasi *stop motion* ini membutuhkan peralatan memasak seperti wajan, kukusan, cetakan, kom adonan dan lain-lain. Salah satu peralatan yang digunakan adalah alat penggorengan (wajan) yang memiliki tingkat ketebalan yang rendah. Sedangkan untuk membuat kue kembang goyang membutuhkan wajan yang tebal. Namun pada dasarnya memiliki fungsi yang sama.
2. Proses pembuatan media video animasi *stop motion* ini membutuhkan waktu yang cukup lama. Pembuatan media video ini kurang lebih dibutuhkan waktu dua bulan dari proses perancangan, proses pengambilan gambar (syuting) hingga proses editing. Tingkat kerumitan yang tinggi pada saat proses editing membuat adanya pengulangan pada beberapa scene, sehingga diberikan perbedaan pada jenis font yang digunakan dalam teks yang ditampilkan. Hal ini menunjukkan untuk mendapatkan hasil akhir pada video animasi *stop motion* membutuhkan waktu dan proses yang cukup panjang.

3. Produk media pembelajaran berbentuk video animasi *stop motion* pada penelitian ini tidak dapat menyampaikan semua kompetensi dasar yang ada pada mata pelajaran kue Indonesia tetapi hanya menyampaikan satu kompetensi dasar yaitu membuat kue indonesia dari tepung beras.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan Tentang Produk

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D) dengan model 4D. Pada tahap *define* dilakukan pengkajian kurikulum 2013 dan wawancara guna menetapkan kompetensi dasar dalam penelitian. Tahap *Design* dilakukan dengan penulisan *storyboard* dan skrip, memproduksi media dan audio, dan menyiapkan komponen pendukung. Tahap *develop* dilakukan dengan validasi produk kepada 2 ahli materi, 2 ahli media, uji coba terbatas kepada 15 siswa dan uji kelayakan kepada 32 siswa. Tahap *dissemination* dilakukan dengan pengunggahan video pembelajaran ke dalam youtube channel Pendidikan Teknik Boga UNY dengan url https://youtu.be/B7eXphzVu_0 untuk video kue kembang goyang dan <https://youtu.be/Ehs45ozoV2s> untuk video kue mangkuk serta dalam bentuk kepingan CD/DVD yang diberikan kepada guru mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.
2. Kelayakan media pembelajaran video animasi *stop motion* diperoleh dari proses validasi kepada para ahli materi dan ahli media kemudian dilakukan uji coba

terbatas dan uji kelayakan. Penilaian validasi yang dilakukan kepada 2 ahli materi memperoleh presentase sebesar 78% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Penilaian validasi yang dilakukan kepada 2 ahli media memperoleh presentase sebesar 93% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Pada uji coba terbatas yang dilakukan kepada 15 siswa kelas XI Patiseri 2 di SMK N 4 Yogyakarta memperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Sedangkan berdasarkan uji kelayakan yang dilakukan pada 32 siswa kelas XI Patiseri 1 di SMK N 4 Yogyakarta memperoleh presentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Perolehan data tersebut menunjukkan bahwa pembuatan media pembelajaran video animasi *stop motion* sangat layak digunakan untuk pembelajaran kue Indonesia dengan materi kue berbahan dasar tepung beras.

B. Saran Pemanfaatan Produk

Berdasarkan penelitian pengembangan serta keterbatasan penelitian yang telah dijelaskan, pembuatan media pembelajaran video animasi *stop motion* ini masih banyak kekurangan dan kelemahan. Oleh karena itu beberapa saran pemanfaatan dan pembuatan produk yang dibutuhkan yaitu :

1. Bagi peneliti pada penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan uji keefektifan media video animasi *stop motion* guna mengetahui pengaruh penggunaan media yang sedang dikembangkan terhadap pembelajaran kue Indonesia.
2. Pembuatan media video animasi *stop motion* diharapkan tidak hanya pada materi kue berbahan dasar tepung beras, tetapi dapat dikembangkan pada materi-materi yang lain.
3. Penelitian pembuatan media pembelajaran video animasi *stop motion* dapat terus ditingkatkan karena dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video animasi *stop motion* layak digunakan sebagai salah satu video pembelajaran yang menarik.

C. Diseminasi dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Diseminasi atau penyebarluasan dalam penelitian ini dengan melakukan pengunggahan video ke dalam youtube channel yang dimiliki oleh Pendidikan Teknik Boga UNY dengan url https://youtu.be/B7eXphzVu_0 untuk video kue kembang goyang dan <https://youtu.be/Ehs45ozoV2s> untuk video kue mangkuk dan diberikan kepada guru pengampu mata pelajaran kue Indonesia dalam bentuk kepingan CD/DVD. Pengembangan produk video animasi *stop motion* diharapkan nantinya dapat digunakan dalam pembuatan video-video pembelajaran yang lainnya. Pengembangan video pembelajaran ini sebaiknya dilanjutkan hingga tahap efektivitas media pembelajaran agar mampu

mengetahui peningkatan hasil belajar siswa sehingga manfaat media pembelajaran dapat lebih nyata hasilnya.

“DAFTAR PUSTAKA

Abdullah, R. (2017). Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Ilmu Gizi Materi Zat Gizi Sumber Zat Tenaga di Kelas X Boga 1 SMK N 6 Yogyakarta. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta.

Binanto, I. (2010). Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Yogyakarta :C.V Andi Offset

Dananjaya, U. (2013). Media Pembelajaran Aktif. Bandung : Nuansa Cendekia

Erwin, L.T. (2003). Variasi Kue Mangkuk. Jakarta : PT Gramedia Pustaka Utama

Handout Kue Indonesia Berbahan Dasar Tepung Beras

<https://www.goodnewsfromindonesia.id> diakses pada tanggal 21 Juli 2018

Hujair AH Sanaky. 2013. Media Pembelajaran Interaktif- Inovatif. Yogyakarta : KAUKABA DIPANTARA

Ideari. H.E. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Untuk Pembelajaran Sejarah. Skripsi, tidak diterbitkan, Universitas Negeri Semarang.

Ihsan, F. (2008). Dasar Dasar Kependidikan. Jakarta : Rineka Cipta

Iktamala, F. (2017). Pengaruh Penggunaan Media Video Stop Motion Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Mata Pelajaran IPA Materi Pokok Sumber Daya Alam di MI Rujchaniyyah Sumberejo Mranggen Demak Tahun Ajaran 2016/2017. Skripsi. Tidak diterbitkan. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Kemendikbud. Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor 330/D.D5/Kep/2017/2017 Tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), Dan Kompetensi Keahlian (C3).

- Mulyatiningsih, Endang. (2011). Riset Terapan Bidang Pendidikan dan Teknik. Yogyakarta : UNY Press
- Mulyatiningsih, E. (2011). Metode Penelitian terapan. Bandung : Alfabeta
- Mustholiq, I.M.S., Sukir & Chandra A.N. (2007). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia Pada Mata Kuliah Dasar Listrik, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 16, 1-18.
- Permendikbud. (2013). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 54 Tahun 2013 tentang Standar Kompetensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Pratama, A.S. (2016).Pengembangan Media Pembelajaran Video Stop Motion Pada Pembelajaran Matematika. 78
- Pujiriyanto. (2012). Teknologi untuk Pengembangan Media dan Pembelajaran. Yogyakarta: UNY Press
- Prakoso, Gotot. (2010). Animasi (Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia). Jakarta : Nalar
- Prihastuti Ekawatiningsih. 2016. Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Kuliah Restoran Untuk Meningkatkan Kompetensi Mahasiswa Pendidikan Teknik Boga. Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan. Volume 23, Nomor 1, Mei 2016. Hlm. 67.
- Rusman. (2013). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer, Mengembangkan Profesionalisme Abad 21. Bandung : Alfabeta
- Rusman, Kurniawan, D., Riyana Cepi. (2012). Pembelajaran Berbasis Teknologi Informatika dan Komunikasi. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Sadiman, A.S., Rahardjo, R., Haryono, A., et al. (2003). Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada
- Sri Waluyowati. 2010. Meningkatkan Kompetensi Pedagogi Dan Vokasional Melalui Metode *Peer Teaching* Dan *Kooperatif Jigsaw* pada Mata Kuliah Sistem Video. Jurnal Pendidikan Teknologi Kejuruan. Volume 19, Nomor 1, Mei 2010. Hlm. 123.

- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian & Pengembangan (*Research and Development*). Bandung : Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sukoco, Arifin, Z., Sutiman, et al. (2014). Pengembangan Media pembelajaran Interaktif Berbasis Komputer Untuk Peserta Didik Mata Pelajaran Teknik Kendaraan Ringan, Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, 22, 215-226.
- Sugiyono, (2015). Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Pendekatan Kualitatif, dan R&D). Bandung : Alfabeta

LAMPIRAN

LAMPIRAN

(SILABUS)

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMK/SMK

Mata Pelajaran : Kue-kue Indonesia

Kelas /Semester : XI

Kompetensi Inti :

KI 1 :Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Mengembangkan perilaku (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong, kerjasama, cinta damai, responsif dan proaktif) dan menunjukkan sikap sebagai bagian dari solusi atas berbagai permasalahan bangsa dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam serta dalam menempatkan diri sebagai cerminan bangsa dalam pergaulan dunia

KI 3 :Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual dan prosedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemasyarakatan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah

KI 4 :Mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
1.1 Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.	• Kue Indonesia	Mengamati : <ul style="list-style-type: none">Mengamati Video/gambar/benda sebenarnya yang berkaitan dengan Kue Indonesia	Observasi pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung	1 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar/kue sebenarnya Bahan praktik Alat praktik Referensi / buku terkait e-dukasi.net lembar tugas
2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami karakteristik dan jenis-jenis bahan makanan 2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah 2.3. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan bahan makanan untuk pengolahan makanan		Menanya : <ul style="list-style-type: none">Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, macam-macam, karakteristik Kue Indonesia; dan apakah ada perbedaan antara berbagai jenis kue di wilayah Indonesia Mengumpulkan Data <ul style="list-style-type: none">Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait	Portofolio Laporan tertulis kelompok Tes Tes tertulis Jurnal Catatan perkembangan		

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> mencatat hal-hal yang dijumpai saat praktik (data) yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan Menganalisis hasil praktik kue Indonesia dari beras <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah dan menganalisis data yang terkumpul dari hasil diskusi dan praktik untuk menjawab pertanyaan Menyimpulkan data hasil diskusi dan praktik terkait dengan jawaban pertanyaan <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan hasil diskusi dan praktik, Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan praktik 			
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami karakteristik dan jenis-jenis bahan makanan</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur , disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah</p>	Kue-kue Indonesia dari tepung beras	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/benda sebenarnya yang berkaitan dengan Kue Indonesia dari tepung beras <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, macam-macam, karakteristik, bahan dan alat yang digunakan, cara membuat, kriteria hasil , cara 	<p>Observasi pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis</p>	4 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar/kue sebenarnya Bahan praktik Alat praktik bahan Referensi / buku terkait e-dukasi.net

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
2.3. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan bahan makanan untuk pengolahan makanan pada situasi kerja		<p>penyimpanan Kue Indonesia dari tepung beras; dan apakah ada hubungan berbagai jenis Kue Indonesia dari tepung beras di wilayah Indonesia</p> <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan dengan menggunakan berbagai sumber informasi Melakukan praktik membuat Kue Indonesia dari tepung beras dan mencatat hal-hal yang dijumpai saat praktik (data) yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan Menganalisis hasil praktik kue Indonesia dari tepung beras <p>Mengasosiasi:</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengolah dan menganalisis data yang terkumpul dari hasil diskusi dan praktik untuk menjawab pertanyaan Menyimpulkan data hasil diskusi dan praktik terkait dengan jawaban pertanyaan <p>Mengkomunikasikan :</p> <ul style="list-style-type: none"> Membuat laporan hasil diskusi dan praktik, 	<p>Jurnal Catatan perkembangan pengetahuan, keterampilan selama pembelajaran</p> <p>Tes Kinerja membuat kue Indonesia dari tepung beras</p>		
3.1 Menganalisis kue Indonesia dari tepung beras					
4.4 Membuat kue Indonesia dari tepung beras					

Kompetensi Dasar	Materi Pokok	Pembelajaran	Penilaian	Alokasi Waktu	Sumber Belajar
		<ul style="list-style-type: none"> Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan praktik 			
<p>1.1. Mensyukuri karunia Tuhan Yang Maha Esa, melalui menjaga dan melestarikan keutuhan jiwa, raga manusia serta lingkungan kerja sebagai tindakan pengamalan menurut agama yang dianutnya.</p> <p>2.1. Memiliki motivasi internal dan menunjukkan rasa ingin tahu dalam menemukan dan memahami karakteristik dan jenis-jenis bahan makanan</p> <p>2.2. Menunjukkan perilaku ilmiah (jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, santun, ramah lingkungan, gotong royong) dalam melakukan pengamatan sebagai bagian dari sikap ilmiah</p> <p>2.3. Menunjukkan perilaku cinta damai dan toleransi dalam membangun kerjasama dan tanggungjawab dalam implementasi pemilihan bahan makanan untuk pengolahan makanan pada situasi kerja</p> <p>3.5 Menganalisis kue Indonesia dari beras ketan</p>	Kue-kue Indonesia dari beras ketan	<p>Mengamati :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengamati Video/gambar/benda sebenarnya yang berkaitan dengan Kue Indonesia dari beras ketan <p>Menanya :</p> <ul style="list-style-type: none"> Mengajukan pertanyaan tentang pengertian, fungsi, macam-macam, karakteristik, bahan dan alat yang digunakan, cara membuat, kriteria hasil, cara penyimpanan Kue Indonesia dari berasketan; dan apakah ada hubungan berbagai jenis Kue Indonesia dari beras ketandi wilayah Indonesia <p>Mengumpulkan Data</p> <ul style="list-style-type: none"> Diskusi kelompok untuk mengumpulkan data terkait dengan pertanyaan yang diajukan dengan menggunakan berbagai sumber informasi Melakukan praktik membuat Kue Indonesia dari berasketan dan mencatat hal-hal yang dijumpai saat praktik (data) yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan Menganalisis hasil praktik kue 	<p>Observasi pengamatan sikap selama pembelajaran berlangsung</p> <p>Portofolio Laporan tertulis kelompok</p> <p>Tes Tes tertulis</p> <p>Jurnal Catatanperkembangan pengetahuan, keterampilan selama pembelajaran</p> <p>Tes Kinerja membuat kue Indonesia dari berasketan</p>	4 minggu	<ul style="list-style-type: none"> video/gambar/kue sebenarnya Bahan praktik Alat praktik bahan Referensi / buku terkait e-dukasi.net

LAMPIRAN

(RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA
Program Keahlian : Tata Boga
Kompetensi Keahlian : Patiseri
Mata Pelajaran : Kue Indonesia
Kelas / Semester : XI / Gasal
Materi pokok : Kue Indonesia Berbahan Dasar Tepung Beras
Pertemuan ke : 8 dan 9
Alokasi waktu : 5 x 2x @ 45 menit (225 mnt)

A. Kompetensi Inti (KI)

- KI 3 Memahami, menerapkan dan menganalisis pengetahuan factual, konseptual dan procedural dalam pengetahuan, teknologi, seni, budaya dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab phenomena dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah
- KI 4 Mengolah, menyaji, menalar, dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung.

B. Kompetensi Dasar

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.4 Menganalisis kue Indonesia dari tepung beras	3.4.1 Menjelaskan pengertian tepung beras 3.4.2 Mengidentifikasi karakteristik tepung beras dan penyimpanannya. 3.4.3 Mengklasifikasikan kue Indonesia dari bahan tepung beras dan teknik olahannya. 3.4.4 Mengidentifikasi kemasan kue indonesia dari tepung beras. 3.4.5 Menjelaskan penyajian kue Indonesia dari bahan tepung beras. 3.4.6 Menjelaskan penyimpanan kue Indonesia dari tepung beras.
4.4 Membuat kue Indonesia dari tepung beras	4.4.1 Merencanakan bahan tepung beras dengan pemilihan dan pengukuran yang tepat. 4.4.2 Merencanakan kue Indonesia dari bahan tepung beras sesuai dengan resep standar. 4.4.3 Merencanakan peralatan dengan pemilihan sesuai kue Indonesia yang dibuat. 4.4.4 Menyajikan kue Indonesia dari tepung beras. 4.4.5 Menganalisis penyebab kerusakan dan kesalahan pada proses pengolahan kue

	Indonesia dari tepung beras.
--	------------------------------

C. Tujuan Pembelajaran :

Melalui pembelajaran ini diharapkan siswa dapat:

Pertemuan 1

1. Menjelaskan pengertian tepung beras.
2. Mengidentifikasi karakteristik tepung beras dan penyimpanannya.
3. Mengklasifikasikan kue Indonesia dari tepung beras dan teknik olahannya.
4. Mengidentifikasi kemasan kue indonesia dari tepung beras.
5. Menjelaskan penyajian kue Indonesia dari bahan tepung beras.
6. Menjelaskan penyimpanan kue Indonesia dari tepung beras.

Pertemuan 2

1. Merencanakan bahan tepung beras dengan pemilihan dan pengukuran yang tepat.
2. Merencanakan kue Indonesia dari bahan tepung beras sesuai dengan resep standar.
3. Merencanakan peralatan dengan pemilihan sesuai kue Indonesia yang dibuat.
4. Menyajikan kue Indonesia dari tepung beras.
5. Menganalisis penyebab kerusakan dan kesalahan pada proses pengolahan kue Indonesia dari tepung beras.

D. Materi Pembelajaran :

1. Pengertian tepung beras.
2. Karakteristik tepung beras dan penyimpanannya.
3. Klasifikasi kue Indonesia dari tepung beras dan teknik olahannya.
4. Identifikasi kemasan kue indonesia dari tepung beras.
5. Penyajian kue Indonesia dari tepung beras
6. Penyimpanan kue Indonesia dari tepung beras.

E. Pendekatan, Strategi dan Metode :

- Pendekatan : *Scientific*(Ilmiah)
- Model : *Problem based learning ,Discovery learning*
- Metode : Diskusi, presentasi dan unjuk kerja

F. Alat/Bahan dan Media Pembelajaran

- 1. Alat : Laptop, LCD Proyektor dan alat praktik
- 2. Bahan : Gambar dan video berbagai jenis kue Indonesia dari tepung beras, Hand out
- 3. Media : Power Point, Buku, lembar kerja

G. Sumber Belajar :

- Cartika, Sis. 1998. *Seni Mengolah Kue Nusantara*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

H. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam, mengajak peserta didik mengecek kondisi kelas dan meminta salah satu peserta didik memimpin doa.2. Memeriksa kehadiran peserta didik3. Guru mengkondisikan suasana belajar yang menarik dengan melakukan diskusi interaktif Tanya jawab dengan mengajukan pertanyaan yang mengaitkan dengan pengetahuan yang akan dipelajari4. Menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai.5. Menyampaikan cakupan materi yang akan dipelajari.	
KegiatanInti	<p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none">1. Guru menayangkan video pembuatan tepung beras dan pembuatan kue indonesia dari tepung beras.2. Guru meminta peserta didik untuk mengamati video. <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none">1. Guru mengarahkan peserta didik untuk membuat pertanyaan dari video yang telah ditayangkan. <p>Mengumpulkan informasi:</p> <ul style="list-style-type: none">1. Peserta didik mengumpulkan informasi dari penjelasan guru melalui presentasi.2. Guru mengarahkan siswa bertanya mengenai materi pembelajaran untuk menggali informasi. <p>Mengasosiasikan</p> <ul style="list-style-type: none">1. Peserta didik mencatat hasil informasi yang didapatkan. <p>Mengkomunikasikan</p> <ul style="list-style-type: none">1. Peserta didik secara berkelompok mempresentasikan atau menjelaskan isi dari video yang telah ditayangkan.2. Guru memberikan pembenaran dan penguatan kepada peserta didik.3. Peserta didik mencatat/ menyempurnakan hasil	

	pengamatannya.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi penegasan hasil diskusi dan mengevaluasi. 2. Guru memberikan tugas terkait materi yang telah dipelajari. 3. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran. 4. Guru memberikan apresiasi terhadap peserta didik. 5. Guru memberi informasi untuk pertemuan selanjutnya. 6. Guru memberikan tugas untuk materi berikutnya. 7. Guru meminta salah satu siswa untuk memimpin doa. 8. Guru mengucapkan salam dan meminta murid mengkondisikan kelas dalam keadaan bersih dan rapi kembali. 	

Pertemuan kedua

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengucapkan salam dan memeriksa kesiapan kondisi kelas. 2. Guru meminta salah satu peserta didik memimpin doa. 3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik. 4. Guru menjelaskan tujuan pembelajaran atau kompetensi dasar yang akan dicapai 5. Guru menyampaikan cakupan materi dan penjelasan uraian kegiatan sesuai silabus 	15 Menit
Kegiatan inti	<p>Mengamati :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik mengamati resep dan gambar dari materi yang akan dipraktekkan. <p>Menanya :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menanyakan informasi dari resep dan gambar yang akan dipraktekkan. <p>Mengumpulkan Data:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Perwakilan kelompok praktek peserta didik mempresentasikan resep pembuatan kue indonesia dari tepung beras secara bergantian. 2. Melakukan praktik membuat kue Indonesia dari tepung beras dan mencatat hal-hal yang dijumpai saat praktik (data) yang dapat digunakan untuk menjawab pertanyaan. 3. Menganalisis hasil praktik kue Indonesia dari tepung beras. <p>Mengasosiasi:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengolah dan menganalisis data yang terkumpul dari hasil diskusi dan praktik untuk menjawab pertanyaan. 2. Menyimpulkan data hasil diskusi dan praktik terkait dengan jawaban pertanyaan. <p>Mengkomunikasikan :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat laporan hasil diskusi dan praktik, 2. Mempresentasikan laporan hasil diskusi dan praktik 	190 Menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi penegasan hasil diskusi dan praktik serta mengevaluasi 2. Peserta didik bersama guru menyimpulkan pembelajaran 	20 menit

	4. Peserta didik mendapatkan penilaian terhadap kegiatan pembelajaran praktik yang telah dilakukan 5. Guru memberikan apresiasi terhadap peserta dan memberi saran untuk pertemuan selanjutnya. 6. Guru memberi informasi untuk pertemuan selanjutnya 7. Guru meminta salah satu peserta didik untuk memimpin doa.	
--	---	--

Lampiran – lampiran :

<ul style="list-style-type: none">• Instrumen Penilaian Kelompok• Observasi Afektif (SIKAP)• Lembar Penilaian Ketrampilan• Materi

I. Penilaian Pembelajaran

1. Teknik Penilaian :
a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tulis .
b. Penilaian praktik : Tes lisan /presentasi tentang materi yang akan di praktek dan Laporan tertulis hasil praktik.
2. Instrumen Penilaian:
a. Bentuk Instrumen : Tes Tulis (Uraian)
1) Jelaskan pengertian tepung beras!
2) Sebutkan cara penyimpanan tepung beras yang baik! (3)
3) Sebutkan 5 macam kue tradisional yang terbuat dari tepung beras!
4) Sebutkan 2 jenis kemasan atau bahan pembungkus kue Indonesia dari tepung beras!
5) Jelaskan bagaimana penyajian kue Indonesia dari tepung beras!
b. Instrumen Penilaian

No	Jawaban	Skor
1	Tepung beras adalah beras yang diolah hingga menjadi butiran-butiran halus berupa tepung.	20
2	Penyimpanan tepung beras yang baik adalah sebagai berikut: 1. Simpan di ruangan yang mempunyai cukup ventilasi sehingga sirkulasi udara dapat lancar. 2. Jangan diletakkan di dekat sumber panas, misalnya kompor karena akan merangsang tumbuhnya kutu atau ulat tepung. 3. Jangan diletakkan di dekat makanan yang berbau tajam seperti bawang putih, ikan asin, terasi atau buah-buahan yang mempunyai bau keras seperti durian dan cempedak karena tepung beras sangat mudah menghisap bau yang keras.	20
3	Kue talam, kue carabikang, kue lapis tepung beras, kue pukis, serabi kinca	20
4	Bahan pembungkus kue Indonesia dari tepung beras: 1. Plastik : dadar gulung 2. Daun pisang : serabi	20

5	Penyajian kue Indonesia dari tepung beras: Pada penyajian utuh dapat disajikan dengan piring besar. Untuk menyajikan perorangan dapat menggunakan dessert plate dan di plating sedemikian rupa sebagai sebagai dessert.	20
---	--	----

Lampiran 1 Penilaian Pengetahuan :

- Soal nomor 1 dijawab benar skor maksimal 20
- Soal nomor 2 dijawab benar skor maksima 20
- Soal nomor 3 dijawab lengkap skor maksimal 20
- Soal nomor 4 dijawab lengkap skor maksimal 20
- Soal nomor 5 dijawab lengkap skor maksimal 10

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh} \times 100}{\text{Skor Maksimal}}$$

Mengetahui,
Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, 30 September 2017
Mahasiswa PLT

Dewantari Trisnamurti, S.Pd.
NIP. 19630116 198903 2 003

Untari
NIM 14511244016

LAMPIRAN

(HASIL WAWANCARA)

Hasil wawancara dengan guru mata pelajaran kue Indonesia

Wawancara dilaksanakan pada

Hari/tanggal : 7 Februari 2018

Narasumber : Ibu Dewantari Trisnamurti, S.Pd

Lokasi : SMK N 4 Yogyakarta

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Kurikulum apa yang diterapkan di SMK N 4 Yogyakarta?	Kurikulum yang diterapkan adalah kurikulum 2013
2	Bagaimana proses belajar mengajar mata pelajaran kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta ?	belajar mengajar dengan presentasi oleh siswa pada tiap KD kemudian dijelaskan kembali oleh guru dan selalu diadakan quiz pada tiap KD yang diajarkan
3	Kendala apa saja yang dialami oleh guru dalam proses pembelajaran mata pelajaran kue Indonesia	Kendala yang dialami oleh guru yaitu siswa yang tidak belajar baik saat akan pembelajaran teori maupun praktik sehingga ketika diberi evaluasi oleh guru mendapat hasil yang kurang baik, siswa tidak memperhatikan saat kelas teori maupun praktik, siswa tidak bisa menanggulangi kesalahan yang terjadi ketika sedang praktik.
4	Media apa saja yang selama ini digunakan dalam proses pembelajaran mata pelajaran kue Indonesia ?	Media yang digunakan adalah powerpoint, barang jadi, film/video (youtube), handout, jobsheet.
5	Metode pembelajaran apa saja yang diterapkan dalam pembelajaran kue Indonesia? Apa kendalanya?	Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah (anak kurang konsentrasi), scientific, discovery, langsung praktik.
6	Minat siswa dan antusias siswa dalam menerima materi pembelajaran sudah baik belum dengan media yang tersedia ?	Kurang baik, karena siswa terkadang kesulitan dalam memahami materi dan tidak bisa dalam membuat produk yang dibuat saat praktik.
7	Fasilitas apa saja yang disediakan di sekolah guna menunjang proses belajar mengajar mata pelajaran kue Indonesia ?	Fasilitas yang disediakan sekolah adalah LCD, proyektor, ruang kelas, laboratorium lengkap dengan peralatan yang dibutuhkan.
8	Bagaimana prestasi siswa dengan adanya media pembelajaran yang tersedia selama ini ?	Untuk rata-rata prestasi siswa dalam pembelajaran teori sudah cukup, namun untuk pembelajaran praktik kurang baik.
9	Sudah ada atau belum penelitian	Sudah ada penelitian tentang media bagan.

	mengenai pembuatan media pembelajaran kue Indonesia ?	
10	Kesulitan apa yang dialami siswa dalam mengolah produk kue Indonesia ?	Kesulitan yang sering dialami siswa adalah pada teknik pembuatannya pada semua jenis bahan.
11	Apa harapan ibu tentang media pembelajaran kue Indonesia	Video yang realita, video dengan kunci keberhasilan agar siswa dapat berhasil dalam mempraktikkan produk yang akan dibuat.

LAMPIRAN

(HASIL VALIDASI INSTRUMEN)

LEMBAR PENILAIAN UJI TERBATAS AHLI MATERI PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas video animasi stop motion
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan dan aspek kesesuaian media.
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat dengan pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SL	L	CL	TL
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran ini sudah baik	✓			

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

CL = Cukup Layak

TL = Tdak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SL	L	CL	TL
Materi					
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran ini sudah baik				
2.	Kejelasan materi kunci keberhasilan pada video pembelajaran ini sudah baik dan tidak bertele-tele				
3.	Kejelasan materi persiapan bahan pada video pembelajaran ini sudah baik				
4.	Kejelasan materi persiapan alat pada video pembelajaran ini sudah baik				
5.	Kejelasan proses pembuatan pada video pembelajaran ini sudah baik dan dapat dipahami oleh pengguna				
6.	Kejelasan materi penutup pada video pembelajaran ini				

Kesesuaian lebih awal

	sudah baik				
7.	Penyajian materi sudah runtut				
8.	Penggunaan teks sudah tepat dan baik				
9.	Penggunaan gambar dalam video sudah sesuai dan tepat dalam mendukung pemahaman pengguna				
10.	Penggunaan animasi sudah tepat dan baik dalam membuat video lebih menarik bagi pengguna				
11.	Penggunaan bahasa sudah tepat dan sesuai dengan EYD				
Manfaat					
12.	Video pembelajaran ini mudah dipahami oleh pengguna				
13.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna				
14.	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada pengguna				
15.	Video pembelajaran ini mudah digunakan oleh pengguna				
16.	Video dapat menyamakan persepsi pengguna terhadap materi				
17.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan kompetensi pengguna				
Penggunaan					
18.	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja				
19.	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja				
20.	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri				
21.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal				
Kesesuaian Media					
22.	Kesesuaian media video dengan karakteristik materi kue berbahan dasar tepung beras				
23.	Kesesuaian media dengan gaya belajar siswa yang lebih menyukai pembelajaran dengan media audio visual				
24.	Kesesuaian media dengan pembelajaran menggunakan student centered learning				
25.	Kesesuaian media dengan fasilitas pendukung di dalam atau diluar kelas				

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Komentar/ Saran Umum :

Secara umum sudah dapat di
gunakan -
.
.

Validator


(Thant)

LEMBAR PENILAIAN UJI TERBATAS AHLI MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas video animasi stop motion
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek tujuan, aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan dan aspek manfaat
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat dengan pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SL	L	CL	TL
1.	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mempermudah dan memperjelas ketepatan dengan materi.	✓			

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

CL = Cukup Layak

TL = Tdak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SL	L	CL	TL
Tujuan					
1.	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru dalam mempermudah dan memperjelas ketepatan dengan materi. <i>Persesuaian. Rumus salah 1</i>				
2.	Video pembelajaran ini <u>tepat dan sesuai</u> digunakan pada materi pembelajaran kue berbahan dasar tepung beras				
3.	Penggunaan video pembelajaran <u>tidak</u> dapat membantu mengatasi keterbatasan <u>ruang dan waktu</u> pembelajaran dalam penyampaian materi kue indonesia berbahan dasar tepung beras <i>Praktis</i>				
4.	Penggunaan video pembelajaran ini mudah dioperasikan				

	oleh guru				
Visual					
5.	Kualitas gambar dalam video pembelajaran sudah baik dan jelas				
6.	Teks dalam video pembelajaran sulit untuk dibaca <i>point</i>				
7.	Font huruf yang digunakan sudah tepat				
8.	Warna huruf tidak sesuai terhadap background dalam video				
9.	Konsistensi tata letak (layout) video sudah baik				
10.	Kesesuaian warna pada tampilan video sudah tepat dan menarik				
11.	Animasi yang digunakan dalam video tidak sesuai dan kurang menarik				
12.	Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik				
Audio					
13.	Kualitas suara (dubber) dan musik instrumental sudah baik dan jelas				
14.	Penggunaan sound effect dalam video pembelajaran kurang tepat dan tidak menarik				
15.	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan tidak bertele-tele				
16.	Kejelasan pengucapan suara dubber sudah baik				
17.	Durasi waktu dalam video sudah sesuai untuk pembelajaran				
Penggunaan					
18.	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk individual				
19.	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk klasikal				
20.	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja dan kapan saja <i>Pisah</i>				
Manfaat					
21.	Video pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa dan meningkatkan konsentrasi siswa.				
22.	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas maupun pribadi <i>Pisah</i>				
23.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				
24.	Video pembelajaran ini dapat digunakan kembali dan dapat digunakan berulang-ulang <i>g. pisan</i>				
25.	Video pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Student Centered Learning				

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :

☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi

LEMBAR PENILAIAN KEPADA PENGGUNA MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO
ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi teman-teman sebagai pengguna mengenai kualitas video animasi stop motion pembuatan kue dari tepung beras
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan, aspek kesesuaian media, aspek visual, dan aspek audio.
- ✓ Mohon teman-teman memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SL	L	CL	TL
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran ini sudah baik	✓			

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

CL = Cukup Layak

TL = Tdak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon teman-teman memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi *stop motion* ini.

Kesediaan teman-teman memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		SL	L	CL	TL
Materi					
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran ini sudah baik				
2.	Kejelasan materi kunci keberhasilan pada video				

	pembelajaran ini sudah baik				
3.	Kejelasan materi persiapan bahan pada video pembelajaran ini sudah baik				
4.	Kejelasan materi persiapan alat pada video pembelajaran ini sudah baik				
5.	Kejelasan proses pembuatan pada video pembelajaran ini dapat dipahami oleh pengguna <i>pd video</i>				
6.	Kesesuaian teknik olah sudah tepat				
7.	Kejelasan materi penutup pada video pembelajaran ini sudah baik <i>Karena hanya ..</i>				
8.	Penyajian materi sudah runtut <i>.. jelas ..</i> Penggunaan gambar dalam video sudah sesuai dalam mendukung pemahaman pengguna <i>.. mudah dipahami ..</i>				
9.	Penggunaan bahasa sudah tepat dan sesuai dengan EYD				
Manfaat					
10.	Video pembelajaran ini mudah dipahami oleh pengguna				
11.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar pengguna				
12.	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada pengguna				
13.	Video pembelajaran ini mudah digunakan oleh pengguna				
14.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi pengguna <i>.. hal yang ..</i>				
Penggunaan					
15.	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja				
16.	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja				
17.	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk belajar mandiri <i>.. scr ..</i>				
18.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal				
Kesesuaian Media					
19.	Kesesuaian media video dengan karakteristik materi kue berbahan dasar tepung beras				
20.	Kesesuaian media dengan gaya belajar siswa yang lebih menyukai pembelajaran dengan media audio visual				
Visual					
21.	Kualitas gambar dalam video pembelajaran baik dan jelas				
22.	Teks dalam video pembelajaran mudah untuk dibaca				
23.	Penggunaan font huruf yang digunakan sudah tepat				
24.	Warna huruf sesuai dengan background				
25.	tata letak (layout) video sudah baik				
26.	Animasi yang digunakan dalam video sesuai dan menarik				
27.	Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik				

→ Kejelasan

Audio				
28.	Kualitas suara (dubber) dan musik instrumental sudah baik dan jelas			
29.	Penggunaan sound effect dalam video pembelajaran sudah tepat			
30.	Penggunaan bahasa mudah dipahami			
31.	Kejelasan pengucapan-suara dubber sudah baik			
32.	Durasi waktu dalam video sudah sesuai			

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :

- ☐ Layak untuk digunakan tanpa revisi
- ☒ Layak digunakan dengan revisi sesuai saran
- ☐ Tidak layak

Komentar/ Saran Umum :

.....

.....

.....

.....

.....

Validator

Opt

(.....)

LAMPIRAN

(INSTRUMEN PENELITIAN AHLI MATERI)

LEMBAR PENILAIAN KEPADA AHLI MATERI VIDEO PEMBELAJARAN
ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS (KEMBANG
GOYANG)

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas video animasi *stop motion*
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan dan aspek kesesuaian media.
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Materi					
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran			√	
2.	Kejelasan kunci keberhasilan pada video pembelajaran			√	

3.	Kejelasan materi persiapan bahan pada video pembelajaran			√	
4.	Kejelasan materi persiapan alat pada video pembelajaran			√	
5.	Kejelasan proses pembuatan pada video dapat dipahami oleh pengguna			√	
6.	Kesesuaian teknik olah pada video sudah tepat			√	
7.	Kejelasan kriteria hasil pada video pembelajaran sudah baik			√	
8.	Penyajian materi sudah runtut			√	
Manfaat					
9.	Video pembelajaran mudah dipahami oleh pengguna			√	
10.	Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar				√
11.	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru				√
12.	Video pembelajaran ini mudah digunakan				√
13.	Video dapat menyamakan persepsi pengguna terhadap materi			√	
14.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar			√	
Penggunaan					
15.	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja			√	
16.	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja			√	
17.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri			√	
18.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal			√	
19.	Penggunaan teks sudah tepat dan baik			√	
20.	Penggunaan gambar dalam video sudah sesuai dalam mendukung pemahaman pengguna			√	
21.	Penggunaan animasi sudah tepat dalam membuat video lebih menarik			√	
22.	Penggunaan bahasa sudah tepat dan sesuai dengan EYD				√
Kesesuaian Media					
23.	Kesesuaian video dengan karakteristik materi kue berbahan dasar tepung beras			√	
24.	Kesesuaian video dengan gaya belajar siswa			√	
25.	Kesesuaian video dengan pembelajaran menggunakan student centered learning				√

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :

☐ Layak untuk digunakan untuk penelitian


☒ Layak digunakan untuk perbaikan

☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Komentar/ Saran Umum:

.Wajan untuk menggoreng lebih bagus yang tebal agar tidak cepat gosong.

Validator


(.....Harniansi.....)

LEMBAR PENILAIAN KEPADA AHLI MATERI VIDEO PEMBELAJARAN
ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS (KUE
MANGKUK)

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas video animasi *stop motion*
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan dan aspek kesesuaian media.
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Materi					
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran			√	
2.	Kejelasan kunci keberhasilan pada video pembelajaran			√	

3.	Kejelasan materi persiapan bahan pada video pembelajaran			√	
4.	Kejelasan materi persiapan alat pada video pembelajaran			√	
5.	Kejelasan proses pembuatan pada video dapat dipahami oleh pengguna			√	
6.	Kesesuaian teknik olah pada video sudah tepat			√	
7.	Kejelasan kriteria hasil pada video pembelajaran sudah baik			√	
8.	Penyajian materi sudah runtut			√	
Manfaat					
9.	Video pembelajaran mudah dipahami oleh pengguna			√	
10.	Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar			√	
11.	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru			√	
12.	Video pembelajaran ini mudah digunakan			√	
13.	Video dapat menyamakan persepsi pengguna terhadap materi			√	
14.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar			√	
Penggunaan					
15.	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja			√	
16.	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja			√	
17.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri			√	
18.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal			√	
19.	Penggunaan teks sudah tepat dan baik			√	
20.	Penggunaan gambar dalam video sudah sesuai dalam mendukung pemahaman pengguna			√	
21.	Penggunaan animasi sudah tepat dalam membuat video lebih menarik			√	
22.	Penggunaan bahasa sudah tepat dan sesuai dengan EYD			√	
Kesesuaian Media					
23.	Kesesuaian video dengan karakteristik materi kue berbahan dasar tepung beras		√		
24.	Kesesuaian video dengan gaya belajar siswa			√	
25.	Kesesuaian video dengan pembelajaran menggunakan student centered learning			√	

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :

☐

Layak untuk digunakan untuk penelitian

☒

Layak digunakan untuk perbaikan


☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Komentar/ Saran Umum:

Hasil kurang bagus mekar seperti contoh awal.

Validator


(.....Marnanti.....)

LEMBAR PENILAIAN KEPADA AHLI MATERI VIDEO PEMBELAJARAN
ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS (KUE
KEMBANG GOYANG)

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas video animasi *stop motion*
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan dan aspek kesesuaian media.
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi *stop motion* ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Materi					
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran			√	
2.	Kejelasan kunci keberhasilan pada video pembelajaran			√	

3.	Kejelasan materi persiapan bahan pada video pembelajaran			√	
4.	Kejelasan materi persiapan alat pada video pembelajaran			√	
5.	Kejelasan proses pembuatan pada video dapat dipahami oleh pengguna				√
6.	Kesesuaian teknik olah pada video sudah tepat			√	
7.	Kejelasan kriteria hasil pada video pembelajaran sudah baik			√	
8.	Penyajian materi sudah runtut			√	
Manfaat					
9.	Video pembelajaran mudah dipahami oleh pengguna			√	
10.	Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar				√
11.	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru			√	
12.	Video pembelajaran ini mudah digunakan			√	
13.	Video dapat menyamakan persepsi pengguna terhadap materi			√	
14.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar			√	
Penggunaan					
15.	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja			√	
16.	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja			√	
17.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri			√	
18.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal			√	
19.	Penggunaan teks sudah tepat dan baik			√	
20.	Penggunaan gambar dalam video sudah sesuai dalam mendukung pemahaman pengguna			√	
21.	Penggunaan animasi sudah tepat dalam membuat video lebih menarik			√	
22.	Penggunaan bahasa sudah tepat dan sesuai dengan EYD			√	
Kesesuaian Media					
23.	Kesesuaian video dengan karakteristik materi kue berbahan dasar tepung beras			√	
24.	Kesesuaian video dengan gaya belajar siswa			√	
25.	Kesesuaian video dengan pembelajaran menggunakan student centered learning			√	

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :

- ☒ Layak untuk digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Komentar/ Saran Umum:

.....

.....

.....

Validator,



Dewantari Trisnamurti, S. Pd

LEMBAR PENILAIAN KEPADA AHLI MATERI VIDEO PEMBELAJARAN
ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS (KUE
MANGKUK)

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli materi mengenai kualitas video animasi *stop motion*
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan dan aspek kesesuaian media.
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Materi					
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran			√	
2.	Kejelasan kunci keberhasilan pada video pembelajaran			√	

3.	Kejelasan materi persiapan bahan pada video pembelajaran				√
4.	Kejelasan materi persiapan alat pada video pembelajaran			√	
5.	Kejelasan proses pembuatan pada video dapat dipahami oleh pengguna				√
6.	Kesesuaian teknik olah pada video sudah tepat				√
7.	Kejelasan kriteria hasil pada video pembelajaran sudah baik			√	
8.	Penyajian materi sudah runtut			√	
Manfaat					
9.	Video pembelajaran mudah dipahami oleh pengguna				√
10.	Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar			√	
11.	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru			√	
12.	Video pembelajaran ini mudah digunakan			√	
13.	Video dapat menyamakan persepsi pengguna terhadap materi			√	
14.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar			√	
Penggunaan					
15.	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja				√
16.	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja			√	
17.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri				√
18.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal			√	
19.	Penggunaan teks sudah tepat dan baik			√	
20.	Penggunaan gambar dalam video sudah sesuai dalam mendukung pemahaman pengguna				√
21.	Penggunaan animasi sudah tepat dalam membuat video lebih menarik			√	
22.	Penggunaan bahasa sudah tepat dan sesuai dengan EYD			√	
Kesesuaian Media					
23.	Kesesuaian video dengan karakteristik materi kue berbahan dasar tepung beras			√	
24.	Kesesuaian video dengan gaya belajar siswa			√	
25.	Kesesuaian video dengan pembelajaran menggunakan student centered learning			√	

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :

☐

Layak untuk digunakan untuk penelitian

☒

Layak digunakan untuk perbaikan

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Komentar/ Saran Umum:

Sub kompetensi disesuaikan dengan isi materi.

Validator,



Dewantari Trisnamurti, S. Pd

LAMPIRAN

(INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA)

LEMBAR PENILAIAN KEPADA AHLI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
STOP MOTION PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS (KUE KEMBANG
 GOYANG)

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas video animasi *stop motion*
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek tujuan, aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan dan aspek manfaat
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru mempermudah dan memperjelas materi.				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Tujuan					
1	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru mempermudah dan memperjelas materi.				✓

2	Penggunaan video pembelajaran ini tepat digunakan pada materi pembelajaran kue berbahan dasar tepung beras				✓
3	Penggunaan video pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang pembelajaran dalam penyampaian materi				✓
4	Penggunaan video pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran dalam penyampaian materi				✓
5	Penggunaan video pembelajaran ini mudah dioperasikan				✓
Visual					
6	Kualitas gambar dalam video pembelajaran baik dan jelas				✓
7	Teks dalam video pembelajaran mudah untuk dibaca				✓
8	Penggunaan font huruf yang digunakan tepat				✓
9	Warna huruf sesuai dengan background				✓
10	tata letak (layout) video sudah baik				✓
11	Kesesuaian warna pada tampilan video tepat dan menarik				✓
12	Animasi yang digunakan dalam video sesuai dan menarik				✓
13	Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik				✓
Audio					
14	Volume musik instrumental tidak mengganggu volume suara dubber				✓
15	Penggunaan sound effect dalam video pembelajaran sudah tepat				✓
16	Penggunaan bahasa mudah dipahami				✓
17	Kejelasan pengucapan suara dubber sudah baik				✓
18	Durasi waktu dalam video sudah sesuai				✓
Penggunaan					
19	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk individual				✓
20	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk klasikal				✓
21	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja			✓	
22	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja			✓	
Manfaat					
23	Video pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa				✓
24	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa.			✓	
25	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas				✓

26	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pribadi				✓
27	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada pengguna				✓
28	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
29	Video pembelajaran ini dapat digunakan kembali				✓
30	Video pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Student Centered Learning				✓

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi *stop motion* pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :


☒ Layak untuk digunakan untuk penelitian

☐ Layak digunakan untuk perbaikan

☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Komentar/ Saran Umum :

.....

Validator,

 Wika Rinawati, M. Pd

**LEMBAR PENILAIAN KEPADA AHLI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
STOP MOTION PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS (KUE MANGKUK)**

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas video animasi *stop motion*
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek tujuan, aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan dan aspek manfaat
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru mempermudah dan memperjelas materi.				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Tujuan					
1	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru mempermudah dan memperjelas materi.				✓
2	Penggunaan video pembelajaran ini tepat digunakan pada				✓

	materi pembelajaran kue berbahan dasar tepung beras				
3	Penggunaan video pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang pembelajaran dalam penyampaian materi			√	
4	Penggunaan video pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran dalam penyampaian materi			√	
5	Penggunaan video pembelajaran ini mudah dioperasikan				√
Visual					
6	Kualitas gambar dalam video pembelajaran baik dan jelas				√
7	Teks dalam video pembelajaran mudah untuk dibaca				√
8	Penggunaan font huruf yang digunakan tepat				√
9	Warna huruf sesuai dengan background				√
10	tata letak (layout) video sudah baik				√
11	Kesesuaian warna pada tampilan video tepat dan menarik				√
12	Animasi yang digunakan dalam video sesuai dan menarik				√
13	Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik				√
Audio					
14	Volume musik instrumental tidak mengganggu volume suara dubber				√
15	Penggunaan sound effect dalam video pembelajaran sudah tepat				√
16	Penggunaan bahasa mudah dipahami				√
17	Kejelasan pengucapan suara dubber sudah baik				√
18	Durasi waktu dalam video sudah sesuai				√
Penggunaan					
19	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk individual				√
20	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk klasikal				√
21	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja				√
22	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja				√
Manfaat					
23	Video pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa				√
24	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa.				√
25	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas				√
26	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan				√

	dalam pembelajaran pribadi				
27	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada pengguna			√	
28	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa			√	
29	Video pembelajaran ini dapat digunakan kembali				√
30	Video pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Student Centered Learning				√

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi *stop motion* pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :

☒

Layak untuk digunakan untuk penelitian

☐

Layak digunakan untuk perbaikan

☐

Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Komentar/ Saran Umum :

.....

.....

.....

.....

.....

Validator,



Wika Rinawati, M. Pd

LEMBAR PENILAIAN KEPADA AHLI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
STOP MOTION PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS (KUE KEMBANG
 GOYANG)

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas video animasi *stop motion*
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek tujuan, aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan dan aspek manfaat
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru mempermudah dan memperjelas materi.				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Tujuan					
1	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru mempermudah dan memperjelas materi.				✓

2	Penggunaan video pembelajaran ini tepat digunakan pada materi pembelajaran kue berbahan dasar tepung beras			√	
3	Penggunaan video pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang pembelajaran dalam penyampaian materi				√
4	Penggunaan video pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran dalam penyampaian materi			√	
5	Penggunaan video pembelajaran ini mudah dioperasikan				√
Visual					
6	Kualitas gambar dalam video pembelajaran baik dan jelas				√
7	Teks dalam video pembelajaran mudah untuk dibaca				√
8	Penggunaan font huruf yang digunakan tepat			√	
9	Warna huruf sesuai dengan background			√	
10	tata letak (layout) video sudah baik				√
11	Kesesuaian warna pada tampilan video tepat dan menarik			√	
12	Animasi yang digunakan dalam video sesuai dan menarik				√
13	Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik				√
Audio					
14	Volume musik instrumental tidak mengganggu volume suara dubber				√
15	Penggunaan sound effect dalam video pembelajaran sudah tepat			√	
16	Penggunaan bahasa mudah dipahami				√
17	Kejelasan pengucapan suara dubber sudah baik				√
18	Durasi waktu dalam video sudah sesuai			√	
Penggunaan					
19	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk individual				√
20	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk klasikal				√
21	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja			√	
22	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja			√	
Manfaat					
23	Video pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa				√
24	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa.			√	
25	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas				√

26	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran pribadi				✓
27	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada pengguna				✓
28	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa				✓
29	Video pembelajaran ini dapat digunakan kembali				✓
30	Video pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Student Centered Learning				✓

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi *stop motion* pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :



Layak untuk digunakan untuk penelitian



Layak digunakan untuk perbaikan




Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Komentar/ Saran Umum :

1. Perlu menghadirkan kalimat-kalimat yang dapat merangsang siswa seperti ajakan dengan bahasa yang tidak terlalu formal.
2. Warna untuk teks tertentu perlu dikontraskan dengan latar belakang. Gunakan rumus penyatuan warna.

Validator,



Dr. Zulfi Hendri, M.Sn

**LEMBAR PENILAIAN KEPADA AHLI MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI
STOP MOTION PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS (KUE MANGKUK)**

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi Bapak/Ibu sebagai ahli media mengenai kualitas video animasi *stop motion*
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek tujuan, aspek visual, aspek audio, aspek penggunaan dan aspek manfaat
- ✓ Mohon Bapak/Ibu memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru mempermudah dan memperjelas materi.				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon Bapak/Ibu memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi stop motion ini.

Kesediaan Bapak/Ibu memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Tujuan					
1	Penggunaan video pembelajaran ini dapat membantu guru mempermudah dan memperjelas materi.				✓
2	Penggunaan video pembelajaran ini tepat digunakan pada			✓	

	materi pembelajaran kue berbahan dasar tepung beras				
3	Penggunaan video pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan ruang pembelajaran dalam penyampaian materi			√	
4	Penggunaan video pembelajaran dapat membantu mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran dalam penyampaian materi			√	
5	Penggunaan video pembelajaran ini mudah dioperasikan				√
Visual					
6	Kualitas gambar dalam video pembelajaran baik dan jelas			√	
7	Teks dalam video pembelajaran mudah untuk dibaca			√	
8	Penggunaan font huruf yang digunakan tepat			√	
9	Warna huruf sesuai dengan background			√	
10	tata letak (layout) video sudah baik				√
11	Kesesuaian warna pada tampilan video tepat dan menarik			√	
12	Animasi yang digunakan dalam video sesuai dan menarik			√	
13	Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik			√	
Audio					
14	Volume musik instrumental tidak mengganggu volume suara dubber				√
15	Penggunaan sound effect dalam video pembelajaran sudah tepat			√	
16	Penggunaan bahasa mudah dipahami				√
17	Kejelasan pengucapan suara dubber sudah baik				√
18	Durasi waktu dalam video sudah sesuai			√	
Penggunaan					
19	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk individual				√
20	Video pembelajaran ini dapat digunakan untuk klasikal				√
21	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja			√	
22	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja			√	
Manfaat					
23	Video pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa				√
24	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi siswa.			√	
25	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran dikelas				√
26	Video pembelajaran ini sangat efektif untuk digunakan				√

	dalam pembelajaran pribadi				
27	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru kepada pengguna				✓
28	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan motivasi belajar siswa			✓	
29	Video pembelajaran ini dapat digunakan kembali				✓
30	Video pembelajaran ini tepat digunakan dalam pembelajaran Student Centered Learning				✓

Kesimpulan

Penggunaan video pembelajaran animasi *stop motion* pembuatan kue indonesia berbahan dasar tepung beras ini dinyatakan :



Layak untuk digunakan untuk penelitian



Layak digunakan untuk perbaikan

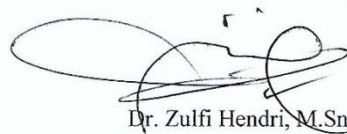


Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Komentar/ Saran Umum :

1. Pengulangan animasi dan kata-kata yang sama diberi pewarnaan yang berbeda agar tidak membosankan dan tidak terlihat copy paste

Validator,



Dr. Zulfi Hendri, M.Sn

LAMPIRAN

(INSTRUMEN PENILAIAN PENGGUNA)

LEMBAR PENILAIAN KEPADA PENGGUNA MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI *STOP MOTION* PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS

Petunjuk Pengisian :

- ✓ Lembar penilaian ini bertujuan untuk mendapatkan informasi teman-teman sebagai pengguna mengenai kualitas video animasi stop motion pembuatan kue dari tepung beras
- ✓ Lembar penilaian ini terdiri dari penilaian dalam aspek materi, aspek manfaat, aspek penggunaan, aspek kesesuaian media, aspek visual, dan aspek audio.
- ✓ Mohon teman-teman memberikan pendapat pada setiap pernyataan dengan memberi tanda berupa (✓) pada kolom skala penilaian yang sesuai

Contoh :

No.	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran				✓

Keterangan :

SL = Sangat Layak

L = Layak

KL = Kurang Layak

TL = Tidak Layak

- ✓ Selain memberikan pendapat dengan mengisi pada kolom skala penilaian, mohon teman-teman memberikan kritik dan atau saran untuk video animasi *stop motion* ini.

Kesediaan teman-teman memberikan pendapat dalam penilaian ini sangat membantu penelitian ini. Atas kesediaan tersebut saya ucapkan terima kasih.

No	Pernyataan	Skala Penilaian			
		TL	KL	L	SL
Materi					
1.	Kejelasan materi pembukaan pada video pembelajaran				

2.	Kejelasan kunci keberhasilan pada video pembelajaran				
3.	Kejelasan materi persiapan bahan pada video pembelajaran				
4.	Kejelasan materi persiapan alat pada video pembelajaran				
5.	Kejelasan proses pembuatan pada video dapat dipahami oleh pengguna				
6.	Kesesuaian teknik olah pada video sudah tepat				
7.	Kejelasan kriteria hasil pada video pembelajaran sudah baik				
8.	Penyajian materi sudah runtut				
Manfaat					
9.	Video pembelajaran mudah dipahami oleh pengguna				
10.	Video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar				
11.	Video pembelajaran ini dapat memberikan pengalaman belajar baru				
12.	Video pembelajaran ini mudah digunakan				
13.	Video pembelajaran ini dapat meningkatkan konsentrasi belajar				
Penggunaan					
14.	Video pembelajaran ini dapat digunakan kapan saja				
15.	Video pembelajaran ini dapat digunakan dimana saja				
16.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara mandiri				
17.	Video pembelajaran ini dapat digunakan secara klasikal				
18.	Penggunaan bahasa sudah tepat dan sesuai dengan EYD				
Kesesuaian Media					
19.	Kesesuaian video dengan karakteristik materi kue berbahan dasar tepung beras				
20.	Kesesuaian video dengan gaya belajar siswa				
Visual					
21.	Kualitas gambar dalam video pembelajaran baik dan jelas				
22.	Teks dalam video pembelajaran mudah untuk dibaca				
23.	Penggunaan font huruf yang digunakan sudah tepat				
24.	Warna huruf sesuai dengan background				

25.	tata letak (layout) video sudah baik				
26.	Animasi yang digunakan dalam video sesuai dan menarik				
27.	Gerakan (motion) ilustrasi sudah baik dan menarik				
Audio					
28.	Volume musik instrumental tidak mengganggu volume suara dubber				
29.	Penggunaan sound effect dalam video pembelajaran sudah tepat				
30.	Penggunaan bahasa mudah dipahami				
31.	Kejelasan pengucapan suara dubber sudah baik				
32.	Durasi waktu dalam video sudah sesuai				

Komentar/ Saran Umum :

.....

.....

.....

.....

.....


(.....)





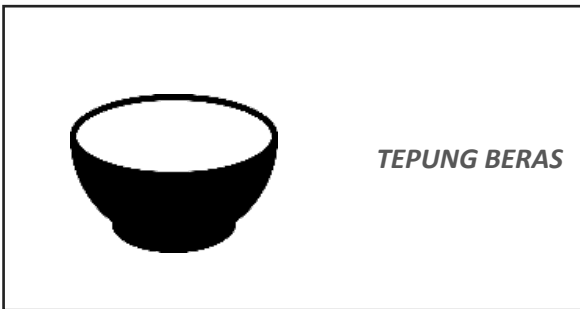
LAMPIRAN






(STORYBOARD)




STORYBOARD

VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG

NO.	SEQUENCE/ SCENE	BOARD	DESC.
SEQ. 1			
1.	SC. 1 OPENING	<p><i>Program Studi Pendidikan Teknik Boga</i> <i>Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana</i> <i>Fakultas Teknik</i> <i>Universitas Negeri Yogyakarta</i></p>	Info Grafis
2.	SC. 2 INTRODUCTION	<p>JUDUL : <i>Video Pembelajaran Animasi Stop Motion</i> <i>Pembuatan Kue Kembang Goyang</i></p>	Info Grafis
3.	SC. 3 BRIDGING MATERI	<p>TEPUNG BERAS KUNCI KEBERHASILAN PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG</p>	Info Grafis
SEQ. 2			
4.	SC. 1 TEPUNG BERAS		<p>Tepung beras diatas talenan, dari bentuk tumpukan menjadi rata diatas talenan.</p> <p>Object on set, frame kiri, top shot.</p>
5.			Butiran beras berganti menjadi


			<p>tepung beras.</p> <p>Object on set, frame kiri, top shot.</p>
SEQ. 3			
6.	SC. 1 KUNCI KEBERHASILAN		<p>Tepung beras keluar dari wadah, mengisi mangkuk.</p> <p>In frame dari kiri ke tengah, top shot.</p>
7.			<p>Info grafis.</p> <p>Center.</p>
8.			<p>Info grafis.</p> <p>Frame kanan.</p>
SEQ. 4			
9.	SC. 1 ALAT DAN BAHAN		<p>Bahan dengan wadah, sedikit demi sedikit mengisi wadah.</p> <p>Object on set, bergantian frame kiri dan kanan, top shot.</p>
10.			<p>Telur berjalan, bergambar wajah smiley lelaki dan</p>


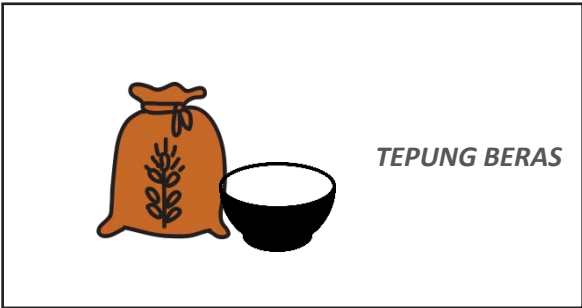



		 <p>2 BUTIR TELUR</p>	<p>perempuan.</p> <p>2 telur in frame dari kanan dan kiri, sampai bertemu di tengah, top shot.</p>
11.		 <p>BALLON WHISK</p>	<p>Alat-alat yang digunakan berjalan atau bergeser.</p> <p>In frame dari kiri atau kanan frame secara bergantian, top shot.</p>
12.	SC. 2 CARA PEMBUATAN	 <p>CARA PEMBUATAN ADONAN</p>	<p>Bahan satu per satu masuk ke kom adonan.</p> <p>Object on set, frame kiri, top shot.</p>
13.		 <p>PROSES MENGGORENG</p>	<p>Proses menggoreng tangan in frame.</p> <p>Object on set, frame tengah, tangan keluar masuk, top shot.</p>
14.	SC. 3 CARA PENYAJIAN		<p>Beauty shot kue kembang goyang.</p>
15.			<p>Beauty shot kue kembang goyang.</p>






			
SEQ. 5			
16.	SC. 1 PERTANYAAN		Info Grafis
SEQ. 6			
17.	CLOSING		Logo bottom, flay in.

STORYBOARD

VIDEO PEMBELAJARAN PEMBUATAN KUE MANGKUK

NO.	SEQUENCE/ SCENE	BOARD	DESC.
SEQ. 1			
1.	SC. 1 OPENING	<p><i>Program Studi Pendidikan Teknik Boga</i> <i>Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana</i> <i>Fakultas Teknik</i> <i>Universitas Negeri Yogyakarta</i></p>	Info Grafis
2.	SC. 2 INTRODUCTION	<p>JUDUL : <i>Video Pembelajaran Animasi Stop Motion</i> <i>Pembuatan Kue Mangkuk</i></p>	Info Grafis
3.	SC. 3 BRIDGING MATERI	<p>TEPUNG BERAS KUNCI KEBERHASILAN PEMBUATAN KUE MANGKUK</p>	Info Grafis
SEQ. 2			
4.	SC. 1 TEPUNG BERAS		<p>Tepung beras diatas talenan, dari bentuk tumpukan menjadi rata diatas talenan.</p> <p>Object on set, frame kiri, top shot.</p>
5.			Butiran beras berganti menjadi

		 <p><i>TEPUNG BERAS</i></p>	<p>tepung beras.</p> <p>Object on set, frame kiri, top shot.</p>
SEQ. 3			
6.	SC. 1 KUNCI KEBERHASILAN	 <p><i>TEPUNG BERAS</i></p>	<p>Tepung beras keluar dari wadah, mengisi mangkuk.</p> <p>Inframe dari kiri ke tengah, top shot.</p>
7.		 <p><i>CETAKAN PORSELAIN</i></p>	<p>Cetakan kue mangkuk berbaris mengular.</p> <p>Inframe dari kiri ketengah, top shot.</p>
8.		 <p><i>JANGAN BUKA TUTUP KUKUSAN</i></p>	<p>Proses mengukus.</p> <p>Object on set, frame tengah, top shot.</p>
9.		 <p><i>API BESAR</i></p>	<p>Info grafis.</p> <p>Frame kanan.</p>
SEQ. 4			
10.	SC. 1 ALAT DAN BAHAN		<p>Bahan dengan wadah, sedikit demi sedikit mengisi wadah.</p>

		 <p><i>TEPUNG BERAS</i></p>	Object on set, bergantian frame kiri dan kanan, top shot.
11.		 <p><i>KAIN</i></p>	<p>Alat-alat yang digunakan berjalan atau bergeser.</p> <p>Inframe dari kiri atau kanan frame secara bergantian, top shot.</p>
12.	SC. 2 CARA PEMBUATAN	 <p><i>CARA PEMBUATAN ADONAN</i></p>	<p>Bahan satu per satu masuk ke kom adonan.</p> <p>Object on set, frame kiri, top shot.</p>
13.		 <p><i>PROSES MENGGORENG</i></p>	<p>Proses mengukus tangan inframe.</p> <p>Object on set, frame tengah, tangan keluar masuk, top shot.</p>
14.	SC. 3 CARA PENYAJIAN		Beauty shot kue mangkuk.
15.			Beauty shot kue mangkuk.



SEQ. 5

16. SC. 1 PERTANYAAN

PERTANYAAN

Info Grafis

SEQ. 6

17. CLOSING

CREDIT TITLE



Logo bottom, flay in.

LAMPIRAN

(SKRIP)

VIDEO PEMBELAJARAN

PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG

.....o0o.....

1. OPENING

Informasi Program Studi.

Visual : Grafis

Grafis : SEQ 1

Program Studi Pendidikan Teknik Boga

Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

SEQ 2

Mata Pelajaran : Kue Indonesia

Kompetensi Dasar : Membuat Kue Indonesia dari Tepung Beras

Sub Kompetensi : Membuat Talam Hijau Pandan Gula Merah,
Kue Lapis Beras,

Nagasari,

Kue Apem Tapai Kukus/ Kue Mangkuk

Voice Over : -

2. INTRODUCTION

Greeting dan presenting.

Visual : Grafis dan Stop Motion Judul

Grafis : “Video Pembelajaran Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Kembang Goyang”

Voice Over : Selamat datang di video pembelajaran kue indonesia berbahan dasar tepung beras. Ini adalah video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue kembang goyang.

3. BRIDGING MATERI

Penyampaian isi materi video.

Visual : Grafis

Grafis : “Tepung Beras”, “Kunci Keberhasilan”, “Pembuatan Kue Kembang Goyang”

Voice Over : Video ini akan membahas tentang : materi tepung beras, kunci keberhasilan dalam pembuatan kue kembang goyang, dan pembuatan kue kembang goyang.

4. TEPUNG BERAS

Penjelasan tentang tepung beras, meliputi defnisi, karakter, dan cara penyimpanan.

Visual : Grafis Sub-title, materi shooting tepung beras (beauty shot dan stop motion). Visualisasi ventilasi dan udara, kompor/ api, bawang putih, ikan asin, terasi.

Grafis : Subtitle “Tepung Beras”

- Berwarna Putih
- Harum
- Halus

Voice Over : Tepung Beras

Tepung beras adalah beras yang ditumbuk dan digiling hingga menjadi butiran halus. Karakter tepung beras bisa dilihat dari warnanya yang putih bersih, beraroma harum khas beras, dan terasa halus jika diraba. Supaya kualitas tepung beras tetap terjaga, simpan di ruangan yang sejuk dan jauhkan dari sumber panas dan makanan berbau tajam.

5. KUNCI KEBERHASILAN PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG

Penjelasan tentang poin-poin penentu keberhasilan membuat kue kembang goyang.

Visual : Grafis sub-title, Grafis ilustrasi, materi shooting (beauty shot dan stop motion)

Grafis : “Kunci Keberhasilan Pembuatan Kue Kembang Goyang”

- Kualitas tepung beras
- Takaran yang tepat
- Cetakan dan minyak panas
- Api sedang

Voice Over : Kunci keberhasilan pembuatan kue kembanggoyang.

- Gunakan tepung beras berkualitas baik dan masih baru. Tepung beras yang sudah lama disimpan bisa menyebabkan kue kurang renyah.
- Gunakan bahan-bahan yang digunakan dengan takaran yang tepat. Terlalu banyak gula bisa membuat kue cepat gosong. Dan terlalu banyak air juga bisa membuat adonan lengket di cetakan.
- Pastikan cetakan dan minyak dalam keadaan panas supaya adonan menempel sempurna di cetakan.
- Gunakan api sedang saat menggoreng.

6. PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG

A. Alat dan Bahan

Visual : Shooting stop motion alat dan bahan

Grafis : Ingredient :

- 100 Gr Tepung Beras
- 2 Sdm Gula Halus
- 2 Butir Telur
- 300 MI Santan
- 1 Sdt Garam
- 25 Gr Wijen
- 300 MI Minyak Goreng

Alat :

- Kom Adonan
- Ballonwisk
- Cetaan Kue Kembang Goyang
- Gelas Ukur
- Wajan
- Penjepit
- Tray.

Voice Over : Pembuatan kue kembang goyang.
Siapkan alat dan bahannya, yaitu :

- 100 gr tepung beras
- 2 sdm gula halus
- 2 butir telur
- 200 ml santan
- 1 sdt garam
- 25 gr wijen
- Dan 300 ml minyak goreng

Alat yang diperlukan adalah :

- Kom adonan
- Ballonwisk
- Cetaan kue kembang goyang
- Gelas ukur
- Wajan
- Penjepit
- Dan tray.

B. Cara Pembuatan

Visual : Shooting stop motion proses pembuatan kue kemang goyang

Grafis : (Beberapa kata kunci dalam proses pembuatan)

Voice Over : Cara pembuatan kue kembang goyang.

- Masukkan tepung beras, gula, garam, dan telur dalam kom adonan, lalu aduk rata.
- Sambil diaduk, masukkan santan sedikit demi sedikit supaya tidak berbuih.
- Tambahkan wijen.
- Panaskan minyak dalam wajan.
- Gunakan api sedang selama proses penggorengan.
- Celupkan cetakan ke dalam minyak panas. Diamkan 5 detik supaya panasnya merata, lalu celupkan cetakan ke dalam adonan setinggi cetakan.
- Ingat, jangan sampai adonan menutupi seluruh cetakan, agar mudah terlepas ketika masuk ke minyak.
- Celupkan cetakan ke dalam minyak panas sambil digoyang sampai adonan terlepas.
- Setelah berwarna kuning kecoklatan, berarti kue kemabng goyang telah matang.
- Angkat dan tiriskan.
- Lakukan proses tadi sampai adonan habis.
- Kriteria hasil kue kembang goyang adalah : berwarna kuning kecolatan, rasa manis dan gurih, dan bertekstur renyah.

C. Cara Penyajian

Visual : Shooting beauty shot dan stop motion hasil jadi

Grafis : -

Voice Over : Sajikan kue kembang goyang dalam toples agar kerenyahannya tetap terjaga. Atau gunakan piring untuk penyajian sekali makan.

Kue kembang goyang siap dinikmati.

7. UNDERSTANDING QUESTIONS

Visual : Grafis

Grafis : Pertanyaan :

- Seperti apa ciri-ciri tepung beras?
- Apa penyebab adonan lengket pada cetakan?
- Mengapa sebelum dicelupkan dalam adonan, cetakan harus dicelupkan dalam minyak panas?
- Bagaimana cara mengetahui kue kembang goyang telah matang?
- Mengapa memasukkan kue dalam toples harus dalam keadaan dingin?

Voice Over : Nah sekarang, untuk meningkatkan tingkat pemahaman kalian, jawablah pertanyaan berikut ini :

- Seperti apa ciri-ciri tepung beras?
- Apa penyebab adonan lengket pada cetakan?
- Mengapa sebelum dicelupkan dalam adonan, cetakan harus dicelupkan dalam minyak panas?
- Bagaimana cara mengetahui kue kembang goyang telah matang?
- Mengapa memasukkan kue dalam toples harus dalam keadaan dingin?

8. CLOSING

Visual : Beauty shot kembang goyang

Grafis : -

Voice Over : Selamat belajar teman-teman. Semoga berhasil dalam membuat kue kembang goyang dengan baik dan benar.

VIDEO PEMBELAJARAN

PEMBUATAN KUE MANGKUK

.....o0o.....

1. OPENING

Informasi Program Studi.

Visual : Grafis

Grafis : SEQ 1

Program Studi Pendidikan Teknik Boga

Jurusan Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

SEQ 2

Mata Pelajaran : Kue Indonesia

Kompetensi Dasar : Membuat Kue Indonesia dari Tepung Beras

Sub Kompetensi : Membuat Talam Hijau Pandan Gula Merah,

Kue Lapis Beras,

Nagasari,

Kue Apem Tapai Kukus/ Kue Mangkuk

Voice Over : -

2. INTRODUCTION

Greeting dan presenting.

Visual : Grafis dan Stop Motion Judul

Grafis : “Video Pembelajaran Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Mangkuk”

Voice Over : Selamat datang di video pembelajaran kue indonesia berbahan dasar tepung beras. Ini adalah video pembelajaran animasi stop motion pembuatan kue mangkuk.

3. BRIDGING MATERI

Penyampaian isi materi video.

Visual : Grafis

Grafis : “Tepung Beras”, “Kunci Keberhasilan”, “Pembuatan Kue Mangkuk”

Voice Over : Video ini akan membahas tentang : filosofi kue mangkuk, materi tepung beras, kunci keberhasilan dalam pembuatan kue mangkuk, dan pembuatan kue mangkuk.

4. FILOSOFI KUE MANGKUK

Visual :

Grafis :

Voice Over : Kue Mangkuk dibawa dan diperkenalkan oleh imigran Tionghoa yang datang ke Indonesia. Masyarakat Tionghoa biasanya menghadirkan Kue Mangkuk di acara upacara adat. Bentuknya yang

mekar melambangkan kemakmuran dan warna merah cerah melambangkan kebahagiaan. Nama kue mangkuk diambil dari cetakan yang digunakan untuk mencetak yang terbuat dari porcelain berbentuk mangkuk.

5. TEPUNG BERAS

Penjelasan tentang tepung beras, meliputi defnisi, karakter, dan cara penyimpanan.

Visual : Grafis Sub-title, materi shooting tepung beras (beauty shot dan stop motion). Visualisasi ventilasi dan udara, kompor/ api, bawang putih, ikan asin, terasi.

Grafis : Subtitle “Tepung Beras”

- Berwarna Putih
- Harum
- Halus

Voice Over : Tepung Beras

Tepung beras adalah beras yang ditumbuk dan digiling hingga menjadi butiran halus. Karakter tepung beras bisa dilihat dari warnanya yang putih bersih, beraroma harum khas beras, dan terasa halus jika diraba. Supaya kualitas tepung beras tetap terjaga, simpan di ruangan yang sejuk dan jauhkan dari sumber panas dan makanan berbau tajam.

6. KUNCI KEBERHASILAN PEMBUATAN KUE MANGKUK

Penjelasan tentang poin-poin penentu keberhasilan membuat kue kembang goyang.

Visual : Grafis sub-title, Grafis ilustrasi, materi shooting (beauty shot dan stop motion)

Grafis : “Kunci Keberhasilan Pembuatan Kue Mangkuk”

- Kualitas tepung beras
- Takaran yang tepat
- Cetakan dan minyak panas
- Api sedang

Voice Over : Kunci keberhasilan pembuatan kue mangkuk.

- Gunakan tepung beras berkualitas baik dan masih baru.
- Pilih tape singkong yang matang, lembek dan manis. Jangan lupa pisahkan serat kasar dari umbinya.
- Gunakan bahan pengembang seperti yeast dan baking powder yang masih berfungsi maksimal.
- Pilih cetakan yang bisa menghantarkan panas dengan baik seperti porcelain atau alumunium.
- Jangan olesi cetakan dengan margarin agar kue mangkuk dapat merekah.
- Isi penuh cetakan agar kue mengembang dengan sempurna
- Lapsi penutup kukusan dengan kain supaya air uap tidak menetes.
- Meletakkan cetakan di dalam kukusan jangan sampai terlalu penuh karena akan menutupi uap air yang akan keluar.
- Panaskan cetakan didalam kukusan terlebih dahulu sebelum adonan dituang dan gunakan api besar selama pengukusan.
- Selama proses pengukusan tidak boleh membuka tutup kukusan agar uap panas maksimal.

7. PEMBUATAN KUE MANGKUK

A. Alat dan Bahan

Visual	: Shooting stop motion alat dan bahan
Grafis	: Ingredient : <ul style="list-style-type: none">- 100 gr tepung beras- 100 gr tepung terigu- 250 ml air- 300 gr gula pasir- 150 gr tape singkong- 1 sdm baking powder- Pewarna makanan Bahan untuk membuat adonan biang yaitu : <ul style="list-style-type: none">- 1 sdm ragi/ yeast- ½ sdm gula pasir- 100 gr tepung terigu- 150 ml air hangat Alat : <ul style="list-style-type: none">- Cetakan kue mangkuk- Mangkuk- Kain- Ballonwisk- Gelas ukur- Kom adonan- Kukusan- Piring saji
Voice Over	: Pembuatan kue mangkuk. Siapkan alat dan bahannya, yaitu : <ul style="list-style-type: none">- 100 gr tepung beras- 100 gr tepung terigu- 250 ml air- 300 gr gula pasir- 150 gr tape singkong- 1 sdm baking powder- Pewarna makanan Bahan untuk membuat adonan biang yaitu : <ul style="list-style-type: none">- 1 sdm ragi/ yeast- ½ sdm gula pasir- 100 gr tepung terigu- 150 ml air hangat Alat yang diperlukan adalah : <ul style="list-style-type: none">- Cetakan kue mangkuk- Mangkuk- Kain- Ballonwisk- Gelas ukur- Kom adonan- Kukusan- Dan Piring saji

B. Cara Pembuatan

Visual	: Shooting stop motion proses pembuatan kue mangkuk
Grafis	: (Beberapa kata kunci dalam proses pembuatan)

- Voice Over : Cara pembuatan kue mangkuk.
- Pertama, membuat adonan biang.
 - Adonan biang adalah adonan induk pengembang. Cara membuatnya adalah dengan mencampurkan tepung terigu, gula, ragi dan air hangat. Aduk rata.
 - Tutup dengan kain. Diamkan selama 20 menit.
 - Bungkus tutup kukusan menggunakan kain.
 - Panaskan kukusan bersama dengan cetakan kue mangkuk yang masih kosong.
 - Gunakan api besar supaya panasnya maksimal.
 - Siapkan kom adonan. Masukkan tepung beras, tepung terigu, dan baking powder yang sudah disaring. Aduk rata.
 - Tambahkan tape singkong, aduk perlahan.
 - Tuangkan air lalu campur hingga rata.
 - Campurkan adonan biang ke dalam adonan tape, duk kembali sampai rata.
 - Masukkan gula pasir secara bertahap sambil diaduk.
 - Masukkan pewarna makanan. Campur sampai rata.
 - Tuang adonan ke dalam cetakan.
 - Kukus selama 25 menit.
 - Keluarkan cetakan dari kukusan. Dinginkan.
 - Keluarkan kue mangkuk dari cetakan dengan hati-hati.
 - Kue mangkuk siap disajikan
 - Kriteria hasil kue mangkuk adalah warna tidak terlalu mencolok, rasa manis, dan tekstur lembut dan legit.

C. Cara Penyajian

- Visual : Shooting beauty shot dan stop motion hasil jadi
- Grafis : -
- Voice Over : Cara Penyajian
- Sajikan kue mangkuk dalam piring saji
 - Hias dengan daun pandan dan alas pisang, atau tabor kelapa parut jika menggunakan gula merah.
 - Kue mangkuk tahan selama 3 hari dalam suhu ruangan.
 - Kue mangkuk juga bisa disimpan dalam lemari pendingin yang disimpan dalam wadah tertutup. Jika akan dihidangkan, kukus kembali selama 10 – 15 menit sampai empuk.

8. UNDERSTANDING QUESTIONS

- Visual** : Grafis
- Grafis** : Pertanyaan :
- Bagaimana cara penyimpanan tepung beras yang baik dan benar?
 - Cetakan seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam pembuatan kue mangkuk?
 - Mengapa meletakkan cetakan dalam kukusan tidak boleh terlalu penuh?
 - Apa yang dimaksud dengan adonan biang?
 - Bagaimana cara penyajian kue mangkuk gula merah?
- Voice Over** : Nah sekarang, untuk meningkatkan tingkat pemahaman kalian, jawablah pertanyaan berikut ini :

- Bagaimana cara penyimpanan tepung beras yang baik dan benar?
- Cetakan seperti apa yang sebaiknya digunakan dalam pembuatan kue mangkuk?
- Mengapa meletakkan cetakan dalam kukusan tidak boleh terlalu penuh?
- Apa yang dimaksud dengan adonan biang?
- Bagaimana cara penyajian kue mangkuk gula merah?

9. CLOSING

Visual : Beauty shot kue mangkuk

Grafis : -

Voice Over : Selamat belajar teman-teman. Semoga berhasil dalam membuat kue mangkuk dengan baik dan benar.

VOICE OVER

VIDEO PEMBUATAN KUE MANGKUK

.....o0o.....

SELAMAT DATANG DI VIDEO PEMBELAJARAN KUE INDONESIA BERBAHAN DASAR TEPUNG BERAS// INI ADALAH VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI STOP MOTION PEMBUATAN KUE MANGKUK//

VIDEO INI AKAN MEMBAHAS TENTANG : MATERI TEPUNG BERAS/ KUNCI KEBERHASILAN DALAM PEMBUATAN KUE MANGKUK/ DAN PEMBUATAN KUE MANGKUK//

FILOSOFI KUE MANGKUK

KUE MANGKUK DIBAWA DAN DIPERKENALKAN OLEH IMIGRAN TIONGHOA YANG DATANG KE INDONESIA// MASYARAKAT TIONGHOA BIASANYA MENGHIDANGKAN KUE MANGKUK DI ACARA UPACARA ADAT// BENTUKNYA YANG MEKAR MELAMBANGKAN KEMAKMURAN DAN WARNA MERAH CERAH MELAMBANGKAN KEBAHAGIAAN// NAMA KUE MANGKUK DIAMBIL DARI CETAKAN YANG DIGUNAKAN UNTUK MENCETAK YANG TERBUAT DARI PORCELAIN BERBENTUK MANGKUK//

TEPUNG BERAS//

TEPUNG BERAS ADALAH BERAS YANG DITUMBUK DAN DIGILING HINGGA MENJADI BUTIRAN HALUS// KARAKTER TEPUNG BERAS BISA DILIHAT DARI WARNANYA YANG PUTIH BERSIH/ BERAROMA HARUM KHAS BERAS/ DAN TERASA HALUS JIKA DIRABA//

SUPAYA KUALITAS TEPUNG BERAS TETAP TERJAGA/ SIMPAN DI RUANGAN YANG SEJUK DAN JAUHKAN DARI SUMBER PANAS DAN MAKANAN BERBAU TAJAM//

KUNCI KEBERHASILAN PEMBUATAN KUE MANGKUK//

- GUNAKAN TEPUNG BERAS BERKUALITAS BAIK DAN MASIH BARU//
- PILIH TAPE SINGKONG YANG MATANG/ LEMBEK DAN MANIS// JANGAN LUPA PISAHKAN SERAT KASAR DARI UMBINYA//
- GUNAKAN BAHAN PENGEMBANG SEPERTI YEAST DAN BAKING POWDER YANG MASIH BERFUNGSI MAKSIMAL//
- PILIH CETAKAN YANG BISA MENGHANTARKAN PANAS DENGAN BAIK SEPERTI PORCELAIN ATAU ALUMUNUM//
- JANGAN OLESI CETAKAN DENGAN MARGARIN AGAR KUE MANGKUK DAPAT MEREKAH//
- ISI PENUH CETAKAN AGAR KUE MENGEMBANG DENGAN SEMPURNA//
- LAPISI PENUTUP KUKUSAN DENGAN KAIN SUPAYA AIR UAP TIDAK MENETES//
- MELETAKKAN CETAKAN DI DALAM KUKUSAN JANGAN SAMPAI TERLALU PENUH KARENA AKAN MENUTUPI UAP AIR YANG AKAN KELUAR//
- PANASKAN CETAKAN DIDALAM KUKUSAN TERLEBIH DAHULU SEBELUM ADONAN DITUANG DAN GUNAKAN API BESAR SELAMA PENGUKUSAN//
- SELAMA PROSES PENGUKUSAN TIDAK BOLEH MEMBUKA TUTUP KUKUSAN AGAR UAP PANAS MAKSIMAL//

PEMBUATAN KUE MANGKUK//

SIAPKAN ALAT DAN BAHANNYA/ YAITU :

- 100 GR TEPUNG BERAS

- 100 GR TEPUNG TERIGU
- 250 ML AIR
- 300 GR GULA PASIR
- 150 GR TAPE SINGKONG
- 1 SDM BAKING POWDER
- PEWARNA MAKANAN

BAHAN UNTUK MEMBUAT ADONAN BIANG YAITU :

- 1 SDM RAGI/ YEAST
- ½ SDM GULA PASIR
- 100 GR TEPUNG TERIGU
- 150 ML AIR HANGAT

ALAT YANG DIPERLUKAN ADALAH :

- CETAKAN KUE MANGKUK
- MANGKUK
- KAIN
- BALLONWISK
- GELAS UKUR
- KOM ADONAN
- KUKUSAN
- DAN PIRING SAJI

CARA PEMBUATAN KUE MANGKUK//

- PERTAMA/ MEMBUAT ADONAN BIANG//
- ADONAN BIANG ADALAH ADONAN INDUK PENGEMBANG// CARA MEMBUATNYA ADALAH DENGAN MENCAMPURKAN TEPUNG TERIGU/ GULA/ RAGI DAN AIR HANGAT/ ADUK RATA//
- TUTUP DENGAN KAIN/ DIAMKAN SELAMA 20 MENIT//
- BUNGKUS TUTUP KUKUSAN MENGGUNAKAN KAIN//
- PANASKAN KUKUSAN BERSAMA DENGAN CETAKAN KUE MANGKUK YANG MASIH KOSONG//
- GUNAKAN API BESAR SUPAYA PANASNYA MAKSIMAL//
- SIAPKAN KOM ADONAN// MASUKKAN TEPUNG BERAS/ TEPUNG TERIGU/ DAN BAKING POWDER YANG SUDAH DISARING// ADUK RATA//
- TAMBAHKAN TAPE SINGKONG/ ADUK PERLAHAN//
- TUANGKAN AIR LALU CAMPUR HINGGA RATA//
- CAMPURKAN ADONAN BIANG KE DALAM ADONAN TAPE/ ADUK KEMBALI SAMPAI RATA//
- MASUKKAN GULA PASIR SECARA BERTAHAP SAMBIL DIADUK//
- MASUKKAN PEWARNA MAKANAN// CAMPUR SAMPAI RATA//
- TUANG ADONAN KE DALAM CETAKAN//
- KUKUS SELAMA 25 MENIT//
- KELUARKAN CETAKAN DARI KUKUSAN// DINGINKAN//
- KELUARKAN KUE MANGKUK DARI CETAKAN DENGAN HATI-HATI//
- KUE MANGKUK SIAP DISAJIKAN//

KRITERIA HASIL KUE MANGKUK ADALAH WARNA TIDAK TERLALU MENCOLOK/ RASA MANIS/ DAN TEKSTUR LEMBUT DAN LEGIT//

CARA PENYAJIAN//

- SAJIKAN KUE MANGKUK DALAM PIRING SAJI//
- HIAS DENGAN DAUN PANDAN DAN ALAS PISANG/ ATAU TABUR KELAPA PARUT JIKA MENGGUNAKAN GULA MERAH//
- KUE MANGKUK TAHAN SELAMA 3 HARI DALAM SUHU RUANGAN//

- KUE MANGKUK JUGA BISA DISIMPAN DALAM LEMARI PENDINGIN YANG DISIMPAN DAM WADAH TERTUTUP// JIKA AKAN DIHIDANGKAN/ KUKUS KEMBALI SELAMA 10 – 15 MENIT SAMPAI EMPUK//

NAH SEKARANG/ UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PEMAHAMAN KALIAN/
JAWABLAH PERTANYAAN BERIKUT INI :

- BAGAIMANA CARA PENYIMPANAN TEPUNG BERAS YANG BAIK DAN BENAR?
- CETAKAN SEPERTI APA YANG SEBAIKNYA DIGUNAKAN DALAM PEMBUATAN KUE MANGKUK?
- MENGAPA MELETAKKAN CETAKAN DALAM KUKUSAN TIDAK BOLEH TERLALU PENUH?
- APA YANG DIMAKSUD DENGAN ADONAN BIANG?
- BAGAIMANA CARA PENYAJIAN KUE MANGKUK GULA MERAH?

VOICE OVER

VIDEO PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG

.....o0o.....

SELAMAT DATANG DI VIDEO PEMBELAJARAN KUE INDONESIA BERBAHAN DASAR TEPUNG BERAS// INI ADALAH VIDEO PEMBELAJARAN ANIMASI STOP MOTION PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG//

VIDEO INI AKAN MEMBAHAS TENTANG : MATERI TEPUNG BERAS/ KUNCI KEBERHASILAN DALAM PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG/ DAN PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG//

TEPUNG BERAS//

TEPUNG BERAS ADALAH BERAS YANG DITUMBUK DAN DIGILING HINGGA MENJADI BUTIRAN HALUS// KARAKTER TEPUNG BERAS BISA DILIHAT DARI WARNANYA YANG PUTIH BERSIH/ BERAROMA HARUM KHAS BERAS/ DAN TERASA HALUS JIKA DIRABA//

SUPAYA KUALITAS TEPUNG BERAS TETAP TERJAGA/ SIMPAN DI RUANGAN YANG SEJUK DAN JAUHKAN DARI SUMBER PANAS DAN MAKANAN BERBAU TAJAM//

KUNCI KEBERHASILAN PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG//

- GUNAKAN TEPUNG BERAS BERKUALITAS BAIK DAN MASIH BARU// TEPUNG BERAS YANG SUDAH LAMA DISIMPAN BISA MENYEBABKAN KUE KURANG RENYAH//
- GUNAKAN BAHAN-BAHAN YANG DIGUNAKAN DENGAN TAKARAN YANG TEPAT// TERLALU BANYAK GULA BISA MEMBUAT KUE CEPAT GOSONG// DAN TERLALU BANYAK AIR JUGA BISA MEMBUAT ADONAN LENGKET DI CETAKAN//
- PASTIKAN CETAKAN DAN MINYAK DALAM KEADAAN PANAS SUPAYA ADONAN MENEMPEL SEMPURNA DI CETAKAN//
- GUNAKAN API SEDANG SAAT MENGGORENG//

PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG//

SIAPKAN ALAT DAN BAHANNYA/ YAITU :

- 100 GR TEPUNG BERAS
- 2 SDM GULA HALUS
- 2 BUTIR TELUR
- 200 ML SANTAN
- 1 SDT GARAM
- 25 GR WIJEN
- DAN 300 ML MINYAK GORENG

ALAT YANG DIPERLUKAN ADALAH :

- KOM ADONAN
- BALLONWISK
- CETAKAN KUE KEMBANG GOYANG
- GELAS UKUR
- WAJAN
- PENJEPIT
- DAN TRAY//

CARA PEMBUATAN KUE KEMBANG GOYANG//

- MASUKKAN TEPUNG BERAS/ GULA/ GARAM/ DAN TELUR DALAM KOM ADONAN// LALU ADUK RATA//
- SAMBIL DIADUK/ MASUKKAN SANTAN SEDIKIT DEMI SEDIKIT SUPAYA TIDAK BERBUIH//
- TAMBAHKAN WIJEN//
- PANASKAN MINYAK DALAM WAJAN//
- GUNAKAN API SEDANG SELAMA PROSES PENGGORENGAN//
- CELUPKAN CETAKAN KE DALAM MINYAK PANAS. DIAMKAN 5 DETIK SUPAYA PANASNYA MERATA/ LALU CELUPKAN CETAKAN KE DALAM ADONAN SETINGGI CETAKAN//
- INGAT/ JANGAN SAMPAI ADONAN MENUTUPI SELURUH CETAKAN/ AGAR MUDAH TERLEPAS KETIKA MASUK KE MINYAK//
- CELUPKAN CETAKAN KE DALAM MINYAK PANAS SAMBIL DIGOYANG SAMPAI ADONAN TERLEPAS//
- SETELAH BERWARNA KUNING KECOKLATAN/ BERARTI KUE KEMBANG GOYANG TELAH MATANG//
- ANGKAT DAN TIRISKAN//
- LAKUKAN PROSES TADI SAMPAI ADONAN HABIS//

KRITERIA HASIL KUE KEMBANG GOYANG ADALAH : BERWARNA KUNING KECOKLATAN/ RASA MANIS DAN GURIH/ DAN BERTEKSTUR RENYAH//

SAJIKAN KUE KEMBANG GOYANG DALAM TOPLES// TAPI INGAT/ MASUKKAN KE TOPLES KETIKA SUDAH DINGIN YA/ AGAR KERENYAHANNYA TETAP TERJAGA// ATAU GUNAKAN PIRING UNTUK PENYAJIAN SEKALI MAKAN// KUE KEMBANG GOYANG SIAP DINIKMATI//

NAH SEKARANG/ UNTUK MENINGKATKAN TINGKAT PEMAHAMAN KALIAN/ JAWABLAH PERTANYAAN BERIKUT INI :

- SEPERTI APA CIRI-CIRI TEPUNG BERAS?
- APA PENYEBAB ADONAN LENGKET PADA CETAKAN?
- MENGAPA SEBELUM DICELUPKAN DALAM ADONAN/ CETAKAN HARUS DICELUPKAN DALAM MINYAK PANAS?
- BAGAIMANA CARA MENGETAHUI KUE KEMBANG GOYANG TELAH MATANG?
- MENGAPA MEMASUKKAN KUE DALAM TOPLES HARUS DALAM KEADAAN DINGIN?

SELAMAT BELAJAR TEMAN-TEMAN//

SEMOGA BERHASIL DALAM MEMBUAT KUE KEMBANG GOYANG DENGAN BAIK DAN BENAR//

LAMPIRAN

(HASIL REKAPITULASI DATA PENELITIAN
OLEH AHLI MATERI)

Data Penilaian Video oleh Ahli Materi

Aspek	No Butir	Skor Max	Ahli Materi 1		Ahli Materi		Σ Skor	Σ skor Max	Presentase (%)	Tingkat kelayakan
			Video 1	Video 2	Video 1	Video 2				
Materi	1	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	2	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	3	4	3	3	4	3	13	16	81	Sangat Layak
	4	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	5	4	3	3	4	4	14	16	88	Sangat Layak
	6	4	3	3	4	3	13	16	81	Sangat Layak
	7	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	8	4	3	3	3	4	13	16	81	Sangat Layak
Jumlah		32	24	24	27	26	101	128	631	
Rata-rata		4	3	3	3,38	3,25	12,63	16	79	Sangat Layak
Manfaat	9	4	3	3	4	3	13	16	81	Sangat Layak
	10	4	4	3	3	4	14	16	88	Sangat Layak
	11	4	4	3	3	3	13	16	81	Sangat Layak
	12	4	4	3	3	3	13	16	81	Sangat Layak
	13	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	14	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
Jumlah		24	21	18	19	19	77	96	481	
Rata-rata		4	3,5	3	3,17	3,17	12,83	16	80	Sangat Layak
Penggunaan	15	4	3	3	4	4	14	16	88	Sangat Layak
	16	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	17	4	3	3	4	3	13	16	81	Sangat Layak
	18	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	19	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	20	4	3	3	4	3	13	16	81	Sangat Layak
	21	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	22	4	4	3	3	3	13	16	81	Sangat Layak
Jumlah		32	25	24	27	25	101	128	631	
Rata-rata		4	3,13	3	3,38	3,13	12,63	16	79	Sangat Layak
	23	4	3	2	3	3	11	16	69	Layak

Kesesuaian Media	24	4	3	3	3	3	12	16	75	Layak
	25	4	4	3	3	3	13	16	81	Sangat Layak
Jumlah		12	10	8	9	9	36	48	225	
Rata-rata		4	3,33	2,67	3	3	12	16	75	Layak

Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Σ hasil Skor	Σ skor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	101	128	79	Sangat Layak
Aspek Manfaat	77	96	80	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	101	128	79	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	36	48	75	Layak
Jumlah			313	
Rata-Rata			78	Sangat Layak

Keterangan

Video 1 : Kembang goyang

Video 2 : Kue mangkuk

LAMPIRAN

(HASIL REKAPITULASI DATA PENELITIAN
OLEH AHLI MEDIA)

Data Penilaian Video oleh Ahli Media

Aspek	No Butir	Skor Max	Ahli Media 1		Ahli Media 2		ΣSkor	Zskor Max	Presentase (%)	Tingkat kelayakan
			Video 1	Video 2	Video 1	Video 2				
Tujuan	1	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
	2	4	4	4	3	3	14	16	88	Sangat Layak
	3	4	4	3	4	3	14	16	88	Sangat Layak
	4	4	4	3	3	3	13	16	81	Sangat Layak
	5	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
Jumlah		20	20	18	18	17	73	80	456	
Rata-Rata		4	4	3,6	3,6	3,4	14,6	16	91	Sangat Layak
Visual	6	4	4	4	4	3	15	16	94	Sangat Layak
	7	4	4	4	4	3	15	16	94	Sangat Layak
	8	4	4	4	3	3	14	16	88	Sangat Layak
	9	4	4	4	3	3	14	16	88	Sangat Layak
	10	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
	11	4	4	4	3	3	14	16	88	Sangat Layak
	12	4	4	4	4	3	15	16	94	Sangat Layak
	13	4	4	4	4	3	15	16	94	Sangat Layak
Jumlah		32	32	32	29	25	118	128	738	
Rata-Rata		4	4	4	3,63	3,13	14,75	16	92	Sangat Layak
Audio	14	4	4	4	4	3	15	16	94	Sangat Layak
	15	4	4	4	3	4	15	16	94	Sangat Layak
	16	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
	17	4	4	4	4	3	15	16	94	Sangat Layak
	18	4	4	4	3	4	15	16	94	Sangat Layak
Jumlah		20	20	20	18	18	76	80	475	
Rata-Rata		4	4	4	3,6	3,6	15,2	16	95	Sangat Layak
Penggunaan	19	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
	20	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
	21	4	3	4	3	3	13	16	81	Sangat Layak
	22	4	3	4	3	3	13	16	81	Sangat Layak

Jumlah		16	14	16	14	14	58	64	363	
Rata-Rata		4	3,5	4	3,5	3,5	14,5	16	91	Sangat Layak
Manfaat	23	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
	24	4	3	4	3	3	13	16	81	Sangat Layak
	25	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
	26	4	4	4	3	4	15	16	94	Sangat Layak
	27	4	4	3	4	4	15	16	94	Sangat Layak
	28	4	4	3	4	3	14	16	88	Sangat Layak
	29	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
	30	4	4	4	4	4	16	16	100	Sangat Layak
Jumlah		32	31	30	30	30	121	128	756	
Rata-rata		4	3,88	3,75	3,75	3,75	15,13	16	95	Sangat Layak

Hasil Rekapitulasi Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Σhasil Skor	Σskor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Tujuan	73	80	91	Sangat Layak
Aspek Visual	118	128	92	Sangat Layak
Aspek Audio	76	80	95	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	58	64	91	Sangat Layak
Aspek Manfaat	121	128	95	Sangat Layak
Jumlah			464	
Rata-Rata			93	Sangat Layak

Keterangan

Video 1 : Kembang goyang

Video 2 : Kue mangkuk

LAMPIRAN

(HASIL REKAPITULASI DATA UJI COBA
TERBATAS)

Data Uji Coba Terbatas Video Kue Kembang Goyang

Aspek Penilaian	No Butir	Skor Max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ Skor Siswa	Σ Skor Max	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Materi	1	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	51	60	85	Sangat Layak
	2	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	51	60	85	Sangat Layak
	3	4	3	3	3	3	3	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	51	60	85	Sangat Layak
	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	51	60	85	Sangat Layak
	5	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	52	60	87	Sangat Layak
	6	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	50	60	83	Sangat Layak
	7	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	49	60	82	Sangat Layak
	8	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	54	60	90	Sangat Layak
Jumlah		32	26	24	24	24	25	31	27	29	30	26	27	31	31	30	24	409	480	682	
Rata-rata		4	3,3	3	3	3	3,1	3,9	3,4	3,6	3,8	3,3	3,4	3,9	3,9	3,8	3	51,13	60	85	Sangat Layak
Manfaat	9	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	53	60	88	Sangat Layak
	10	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	52	60	87	Sangat Layak
	11	4	4	2	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	51	60	85	Sangat Layak
	12	4	3	2	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	3	49	60	82	Sangat Layak
	13	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	3	48	60	80	Sangat Layak
Jumlah		20	19	14	16	16	16	17	18	16	19	16	18	16	20	17	15	253	300	422	
Rata-rata		4	3,8	2,8	3	3	3,2	3,4	3,6	3,2	3,8	3,2	3,6	3,2	4	3,4	3	50,6	60	84	Sangat Layak
penggunaan	14	4	2	2	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	46	60	77	Sangat Layak
	15	4	3	2	3	3	2	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	45	60	75	Sangat Layak
	16	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	48	60	80	Sangat Layak
	17	4	3	3	3	2	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	47	60	78	Sangat Layak
	18	4	3	3	2	3	3	3	4	3	4	3	2	3	3	4	3	46	60	77	Sangat Layak
Jumlah		20	14	14	14	14	14	16	17	17	18	15	15	16	16	17	15	232	300	387	
Rata-rata		4	2,8	2,8	3	3	2,8	3,2	3,4	3,4	3,6	3	3	3,2	3,2	3,4	3	46,4	60	77	Sangat Layak
Kesesuaian Media	19	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	53	60	88	Sangat Layak
	20	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	52	60	87	Sangat Layak
Jumlah		8	6	7	6	6	6	6	8	8	8	8	7	7	8	8	6	105	120	175	
Rata-rata		4	3	3,5	3	3	3	3	4	4	4	4	3,5	3,5	4	4	3	52,5	60	88	Sangat Layak
Visual	21	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	53	60	88	Sangat Layak

	22	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	54	60	90	Sangat Layak
	23	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	50	60	83	Sangat Layak
	24	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	51	60	85	Sangat Layak
	25	x		3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	47	60	78	Sangat Layak
	26	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	56	60	93	Sangat Layak
	27	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	53	60	88	Sangat Layak
Jumlah		24	21	25	23	23	21	28	25	27	27	24	23	25	25	26	21	364	420	607	
Rata-rata		3,43	3	3,6	3	3	3	4	3,6	3,9	3,9	3,4	3,3	3,6	3,6	3,7	3	52	60	87	Sangat Layak
Audio	28	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	3	4	3	45	60	75	Sangat Layak
	29	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	47	60	78	Sangat Layak
	30	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	52	60	87	Sangat Layak
	31	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	50	60	83	Sangat Layak
	32	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	52	60	87	Sangat Layak
Jumlah		20	15	18	15	15	15	18	17	17	18	15	15	17	18	18	15	246	300	410	
Rata-rata		4	3	3,6	3	3	3	3,6	3,4	3,4	3,6	3	3	3,4	3,6	3,6	3	49,2	60	82	Sangat Layak

Hasil Rekapitulasi Uji Terbatas Video Kue Kembang Goyang

Aspek Penilaian	Σhasil Skor	ΣSkor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	409	480	85	Sangat Layak
Aspek Manfaat	253	300	84	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	232	300	77	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	105	120	88	Sangat Layak
Aspek Visual	364	420	87	Sangat Layak
Aspek Audio	246	300	82	Sangat Layak
Jumlah			503	
Rata-rata			84	Sangat Layak

Data Uji Coba Terbatas Video Kue Mangkuk

Aspek Penilaian	No Butir	Skor Max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	Σ Skor Siswa	Σ Skor Max	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Materi	1	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	51	60	85	Sangat Layak
	2	4	4	3	4	2	3	4	4	2	3	3	4	2	2	3	3	46	60	77	Sangat Layak
	3	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	52	60	87	Sangat Layak
	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	3	54	60	90	Sangat Layak
	5	4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	50	60	83	Sangat Layak
	6	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	51	60	85	Sangat Layak
	7	4	4	3	4	4	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	52	60	87	Sangat Layak
	8	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	2	4	52	60	87	Sangat Layak
Jumlah		32	30	27	31	27	25	32	28	24	29	26	32	23	25	23	26	408	480	680	
Rata-rata		4	3,75	3,4	3,9	3,38	3,13	4	3,5	3	3,6	3,25	4	2,88	3,13	2,88	3,25	51	60	85	Sangat Layak
Manfaat	9	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	2	2	51	60	85	Sangat Layak
	10	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	52	60	87	Sangat Layak
	11	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	3	3	51	60	85	Sangat Layak
	12	4	4	3	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	53	60	88	Sangat Layak
	13	4	3	2	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	2	2	4	46	60	77	Sangat Layak
Jumlah		20	19	16	17	20	17	16	16	19	18	16	20	19	13	12	15	253	300	422	
Rata-rata		4	3,8	3,2	3,4	4	3,4	3,2	3,2	3,8	3,6	3,2	4	3,8	2,6	2,4	3	50,6	60	84	Sangat Layak
penggunaaa	14	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	52	60	87	Sangat Layak
	15	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	54	60	90	Sangat Layak
	16	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	4	54	60	90	Sangat Layak
	17	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	2	3	54	60	90	Sangat Layak
	18	4	4	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	2	3	52	60	87	Sangat Layak
Jumlah		20	19	17	20	18	16	19	16	19	20	19	20	17	15	13	18	266	300	443	
Rata-rata		4	3,8	3,4	4	3,6	3,2	3,8	3,2	3,8	4	3,8	4	3,4	3	2,6	3,6	53,2	60	89	Sangat Layak
Kesesuaian	19	4	4	3	4	4	2	3	4	4	4	4	3	4	3	4	2	52	60	87	Sangat Layak
	20	4	4	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	53	60	88	Sangat Layak
Jumlah		8	8	6	8	7	5	7	8	8	7	8	6	8	6	8	5	105	120	175	
Rata-rata		4	4	3	4	3,5	2,5	3,5	4	4	3,5	4	3	4	3	4	2,5	52,5	60	88	Sangat Layak

Visual	21	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	57	60	95	Sangat Layak
	22	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	55	60	92	Sangat Layak
	23	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	4	3	55	60	92	Sangat Layak
	24	4	4	3	2	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	51	60	85	Sangat Layak
	25	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	2	3	52	60	87	Sangat Layak
	26	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	55	60	92	Sangat Layak
	27	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	2	54	60	90	Sangat Layak
Jumlah		28	28	26	25	25	23	27	25	25	24	28	28	28	24	22	21	379	420	632	
Rata-rata		4	4	3,7	3,6	3,57	3,29	3,9	3,6	3,6	3,4	4	4	4	3,43	3,14	3	54,14	60	90	Sangat Layak
Audio	28	4	3	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	2	3	3	49	60	82	Sangat Layak
	29	4	3	3	3	3	2	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	47	60	78	Sangat Layak
	30	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	53	60	88	Sangat Layak
	31	4	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	53	60	88	Sangat Layak
	32	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	3	51	60	85	Sangat Layak
Jumlah		20	15	15	15	18	18	17	18	17	18	20	20	19	13	15	15	253	300	422	
Rata-rata		4	3	3	3	3,6	3,6	3,4	3,6	3,4	3,6	4	4	3,8	2,6	3	3	50,6	60	84	Sangat Layak

Hasil Rekapitulasi Uji Terbatas Video Kue Mangkuk

Aspek Penilaian	Σhasil Skor	ΣSkor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	408	480	85	Sangat Layak
Aspek Manfaat	253	300	84	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	266	300	89	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	105	120	88	Sangat Layak
Aspek Visual	379	420	90	Sangat Layak
Aspek Audio	253	300	84	Sangat Layak
Jumlah			520	
Rata-rata			87	Sangat Layak

Hasil Rekapitulasi Uji Coba Terbatas oleh Siswa

Aspek penilaian	Σhasil Skor		ΣTotal hasil Skor	ΣSkor Max		ΣTotal Skor Max	Rata-Rata Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
	Video 1	video 2		Video 1	video 2			
Aspek Materi	409	408	817	480	480	960	85	Sangat Layak
Aspek Manfaat	253	253	506	300	300	600	84	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	232	266	498	300	300	600	83	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	105	105	210	120	120	240	88	Sangat Layak
Aspek Visual	364	379	743	420	420	840	88	Sangat Layak
Aspek Audio	246	253	499	300	300	600	83	Sangat Layak
Hasil Akhir							85	Sangat Layak

Keterangan :

Video 1 = Kue kembang goyang

Video 2 = Kue mangkuk

LAMPIRAN

(HASIL REKAPITULASI DATA UJI
KELAYAKAN)

Data Uji Coba Kelayakan video kue kembang goyang

Aspek Penilaian	No Butir	Skor Max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	29	29	30	31	32	Σ Skor Siswa	Σ Skor Max	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Materi	1	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	3	106	128	83	Sangat Layak
	2	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	3	3	4	2	4	4	4	2	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	112	128	88	Sangat Layak
	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	110	128	86	Sangat Layak
	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	110	128	86	Sangat Layak
	5	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	113	128	88	Sangat Layak
	6	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	111	128	87	Sangat Layak
	7	4	4	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	108	128	84	Sangat Layak
	8	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	112	128	88	Sangat Layak
Jumlah		32	27	30	26	31	31	31	24	24	30	26	27	25	24	26	27	30	31	25	28	28	31	25	29	27	30	28	26	32	28	24	27	24	882	1024	689	
Rata-rata		4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	3	3	110	128	86	Sangat Layak
Manfaat	9	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	4	3	109	128	85	Sangat Layak
	10	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	112	128	88	Sangat Layak
	11	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	113	128	88	Sangat Layak
	12	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	3	108	128	84	Sangat Layak
	13	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	2	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	103	128	80	Sangat Layak
Jumlah		20	15	19	17	20	15	15	17	16	20	15	17	17	15	20	18	18	16	19	18	16	15	17	16	18	18	17	16	20	18	15	17	15	545	640	426	
Rata-rata		4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	109	128	85	Sangat Layak
penggunaan	14	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	110	128	86	Sangat Layak
	15	4	3	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	110	128	86	Sangat Layak
	16	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	111	128	87	Sangat Layak
	17	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	110	128	86	Sangat Layak
	18	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	4	111	128	87	Sangat Layak
Jumlah		20	15	18	16	15	20	15	15	19	19	15	17	18	16	19	20	20	16	20	17	17	15	17	20	18	18	15	16	17	17	15	17	20	552	640	431	
Rata-rata		4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	110	128	86	Sangat Layak
Kesesuaian	19	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	113	128	88	Sangat Layak
	20	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	110	128	86	Sangat Layak
Jumlah		8	8	8	6	8	8	8	8	6	7	6	6	6	8	8	8	7	6	6	8	8	8	6	6	6	8	6	6	6	6	6	7	8	223	256	174	
Rata-rata		4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3,5	4	111,5	128	87	Sangat Layak
Visual	21	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	3	4	4	113	128	88	Sangat Layak
	22	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	109	128	85	Sangat Layak
	23	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	112	128	88	Sangat Layak
	24	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	4	110	128	86	Sangat Layak
	25	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	110	128	86	Sangat Layak
	26	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	107	128	84	Sangat Layak
	27	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	110	128	86	Sangat Layak
Jumlah		28	24	26	25	22	25	25	22	23	26	21	21	25	22	26	26	26	25	25	23	25	26	21	24	22	27	21	24	24	26	21	26	26	771	896	602	

Rata-rata		4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	4	110	128	86	Sangat Layak	
Audio	28	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	3	3	4	111	128	87	Sangat Layak
	29	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	113	128	88	Sangat Layak
	30	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	113	128	88	Sangat Layak
	31	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	113	128	88	Sangat Layak	
	32	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	109	128	85	Sangat Layak	
Jumlah		20	15	20	17	20	20	20	15	15	19	15	15	15	18	19	17	19	16	18	19	18	20	16	16	15	20	15	16	20	18	15	18	20	559	640	437	
Rata-rata		4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	112	128	87	Sangat Layak

Hasil rekapitulasi uji kelayakan video kue kembang goyang

Aspek Penilaian	Σhasil Skor	ΣSkor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	882	1024	86	Sangat Layak
Aspek Manfaat	545	640	85	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	552	640	86	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Medi	223	256	87	Sangat Layak
Aspek Visual	771	896	86	Sangat Layak
Aspek Audio	559	640	87	Sangat Layak
Jumlah			518	
Rata-rata			86	Sangat Layak

Data Uji Kelayakan Video Kue Mangkuk

Aspek Penilaian	No Butir	Skor Max	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	Σ Skor Siswa	Σ Skor Max	Persentase (%)	Kategori Kelayakan
Materi	1	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	4	109	128	85	Sangat Layak
	2	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	2	99	128	77	Sangat Layak	
	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	108	128	84	Sangat Layak
	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	108	128	84	Sangat Layak
	5	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	2	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	109	128	85	Sangat Layak
	6	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	100	128	78	Sangat Layak
	7	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	2	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	3	104	128	81	Sangat Layak
	8	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	4	3	104	128	81	Sangat Layak
Jumlah		32	26	30	25	25	25	29	24	29	28	26	30	24	27	23	27	26	27	24	24	23	25	25	29	28	28	25	28	27	26	24	30	24	841	1024	657	
Rata-rata		4	3	4	3	3	3	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	105	128	82	Sangat Layak	
Manfaat	9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	113	128	88	Sangat Layak
	10	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	111	128	87	Sangat Layak
	11	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	113	128	88	Sangat Layak
	12	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	4	2	3	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	111	128	87	Sangat Layak
	13	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	4	3	3	3	2	101	128	79	Sangat Layak
Jumlah		20	18	19	20	20	20	20	20	18	18	15	16	16	18	16	16	18	15	15	18	12	16	16	17	16	15	17	17	20	17	17	18	15	549	640	429	
Rata-rata		4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	110	128	86	Sangat Layak	
penggunaan	14	4	4	3	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	107	128	84	Sangat Layak
	15	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	3	3	4	3	3	3	3	2	106	128	83	Sangat Layak
	16	4	4	4	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	4	3	2	3	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	107	128	84	Sangat Layak
	17	4	3	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	103	128	80	Sangat Layak
	18	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	4	2	4	3	3	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	105	128	82	Sangat Layak
Jumlah		20	17	17	20	20	17	18	15	15	19	16	18	16	16	16	17	17	15	17	16	14	16	18	17	16	15	15	19	15	17	15	15	14	528	640	413	
Rata-rata		4	3	3	4	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	106	128	83	Sangat Layak
Kesesuaian	19	4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	4	3	4	4	3	3	4	3	3	4	3	106	128	83	Sangat Layak	
	20	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	2	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	3	104	128	81	Sangat Layak	
Jumlah		8	6	7	8	6	8	6	6	6	8	6	6	6	6	7	7	7	8	7	5	5	7	6	7	7	6	6	7	7	6	6	8	6	210	256	164	
Rata-rata		4	3	4	4	3	4	3	3	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	4	4	3	3	4	3	105	128	82	Sangat Layak
Visual	21	4	4	4	4	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	2	3	3	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	111	128	87	Sangat Layak
	22	4	4	4	4	3	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	3	114	128	89	Sangat Layak
	23	4	3	4	4	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	111	128	87	Sangat Layak
	24	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	112	128	88	Sangat Layak
	25	4	3	4	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	106	128	83	Sangat Layak
	26	4	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	104	128	81	Sangat Layak
	27	4	3	4	3	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	111	128	87	Sangat Layak
Jumlah		28	23	27	25	24	27	26	24	24	26	22	23	21	22	22	20	24	28	25	21	23	21	26	27	23	22	21	21	27	26	25	28	25	769	896	601	
Rata-rata		4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	4	4	110	128	86	Sangat Layak
Audio	28	4	3	4	4	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	4	3	2	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	110	128	86	Sangat Layak
	29	4	3	4	4	4	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	108	128	84	Sangat Layak

	30	4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	111	128	87	Sangat Layak
	31	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	3	110	128	86	Sangat Layak
	32	4	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	3	106	128	83	Sangat Layak
Jumlah		20	15	19	20	20	18	20	15	16	19	15	17	15	15	17	17	18	20	17	15	15	15	17	19	17	15	15	15	18	15	20	20	16	545	640	426	
Rata-rata		4	3	4	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	109	128	85	Sangat Layak

Hasil rekapitulasi uji kelayakan video kue mangkuk

Aspek Penilaian	Σhasil Skor	ΣSkor Max	Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
Aspek Materi	841	1024	82	Sangat Layak
Aspek Manfaat	549	640	86	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	528	640	83	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Med	210	256	82	Sangat Layak
Aspek Visual	769	896	86	Sangat Layak
Aspek Audio	545	640	85	Sangat Layak
Jumlah			503	
Rata-rata			84	Sangat Layak

Hasil Rekapitulasi Uji Coba Kelayakan oleh Siswa

Aspek penilaian	Σhasil Skor		ΣTotal hasil Skor	ΣSkor Max		ΣTotal Skor Max	Rata-Rata Presentase (%)	Tingkat Kelayakan
	Video 1	video 2		Video 1	video 2			
Aspek Materi	882	841	1723	1024	1024	2048	84	Sangat Layak
Aspek Manfaat	545	549	1094	640	640	1280	85	Sangat Layak
Aspek Penggunaan	552	528	1080	640	640	1280	84	Sangat Layak
Aspek Kesesuaian Media	223	210	433	256	256	512	85	Sangat Layak
Aspek Visual	771	769	1540	896	896	1792	86	Sangat Layak
Aspek Audio	559	545	1104	640	640	1280	86	Sangat Layak
Hasil Akhir							85	Sangat Layak

Keterangan :

Video 1 = Kue kembang goyang

Video 2 = Kue mangkuk










LAMPIRAN

(FORMULIR BIMBINGAN TAS)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

FORMULIR BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa	:	Zanderiyani Sabrinatami		
Dosen Pembimbing	:	Wika Rinawati, M.Pd		
NIM	:	14511244008		
Program Studi	:	Pendidikan Teknik Boga		
Judul TAS	:	Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi <i>Stop Motion</i> Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta		
No.	HARI/TANGAL BIMBINGAN	MATERI BIMBINGAN	HASIL/SARAN BIMBINGAN	PARAF DOSEN PEMBIMBING
1.	Selasa, 23 Jan 2018	Konsultasi Judul Skripsi	Dosen menyarankan untuk tetap mengambil penelitian tentang video animasi stop motion tetapi jangan hanya membuat 1 video, usahakan 2.	
2.	Senin, 29 Jan 2018	Bimbingan alur Pengerjaan skrip dan tahapannya	Lebih baik fokus untuk membuat video dulu. Untuk bab 1, 2, 3 sambil dicicil.	
3.	Rabu, 7 Feb 2018	Bimbingan Storyboard	Pembenahan visualisasi tampilan & pemberian ide untuk gerakan (motion)	
4.	Senin, 19 Feb 2018	Bimbingan Skrip	Perbaiki tata bahasa dalam narasi yang dibuat.	
5.	Senin, 26 Feb 2018	Bimbingan Storyboard dan Skrip.	Storyboard dan skrip di- sinkronkan. narasi/teks yang ditampilkan jgn terlalu panjang. tambahkan soal pada akhir video.	
6.	Kamis, 8 Maret 2018	Bimbingan Storyboard & Skrip	Perbaiki pada storyboard agar lebih rapi dan narasi pada skrip dipersingkat	
7.	Senin, 12 Maret 2018	Fiksasi Story- board & Skrip.	Act Story board & Skrip untuk segera ketahap produksi video	
8.	Selasa, 15 Mei 2018	Konsultasi Kisi-kisi Instrum- en penelitian	Instrumen yg digunakan untuk penelitian untuk ahli materi, media dan siswa	
9.	Rabu, 16 Mei 2018	Fiksasi Instru- men	Instrumen dapat digunakan ul penelitian	



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BOGA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

10.	Senin 25 Juni 2018	Bimbingan bab Revisi pada tiap bab. 1,2,3,4,5	✓
11.	Senin, 2 Juli 2018	Bimbingan bab 1,2,3,4,5 Penambahan grafik pada hasil penilaian.	✓
12.	Jumat, 6 Juli 2018	Bimbingan bab 1,2,3,4,5 Acc Ujian.	✓

Yogyakarta, Januari 2018

Mengetahui,

Ketua Prodi Pendidikan Teknik Boga

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si

NIP. 19770131 200212 2 001

Mahasiswa,

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

LAMPIRAN

(FOTO DOKUMENTASI)

Dokumentasi Penelitian



Penjelasan saat uji coba terbatas yang dilakukan di SMK N 4 Yogyakarta



Pengisian angket saat uji coba terbatas yang dilakukan di SMK N 4 Yogyakarta



Penjelasan angket saat uji coba terbatas di SMK N 4 Yogyakarta



Pengisian angket saat uji kelayakan di SMK N 4 Yogyakarta

LAMPIRAN

(SURAT-SURAT PENELITIAN)



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK

Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta, 55281
Telp. (0274) 586168 psw. 276,289,292 (0274) 586734 Fax. (0274) 586734
Laman: ft.uny.ac.id E-mail: ft@uny.ac.id, teknik@uny.ac.id

Nomor : 360/UN34.15/LT/2018
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

2 Mei 2018

Yth . 1. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta c.q. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik DIY
2. Kepala Sekolah SMK Negeri 4 Yogyakarta

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pend. Teknik Boga - S1
Judul Tugas Akhir : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK N 4 Yogyakarta
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 30 April - 31 Juli 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Fakultas Teknik

Tembusan :
1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Drs. Widarto, M.Pd.
NIP. 19631230 198812 1 001



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/5617/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda, dan
Olahraga DIY

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 360/UN34.15/LT/2018
Tanggal : 2 Mei 2018
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : **"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS PADA MATA PELAJARAN KUE INDONESIA DI SMKN 4 YOGYAKARTA"** kepada:

Nama : ZANDERIYANI SABRINATAMI
NIM : 14511244008
No.HP/Identitas : 082242498896/3305204609960004
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Boga / Pendidikan Teknik Boga Dan Busana
Fakultas : Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SMK Negeri 4 Yogyakarta
Waktu Penelitian : 2 Mei 2018 s.d 31 Juli 2018

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAHRAGA

Jalan Cendana No. 9 Yogyakarta, Telepon (0274) 541322, Fax. 541322
web : www.dikpora.jogjaprovo.go.id, email : dikpora@jogjaprovo.go.id, Kode Pos 55166

Yogyakarta, 2 Mei 2018

Nomor : 070/5031

Lamp : -

Hal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth.

Kepala SMK Negeri 4 Yogyakarta

Dengan hormat, memperhatikan surat dari Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Pemerintah Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta nomor: 074/5617/Kesbangpol/2018 tanggal 2 Mei 2018 perihal Rekomendasi Penelitian, kami sampaikan bahwa Dinas Pendidikan, Pemuda, dan Olahraga DIY memberikan ijin rekomendasi penelitian kepada:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Prodi/Jurusan : Pendidikan Teknik Boga/ Pendidikan Teknik Boga dan Busana
Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta
Judul : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO ANIMASI STOP MOTION PEMBUATAN KUE DARI TEPUNG BERAS PADA MATA PELAJARAN KUE INDONESIA DI SMKN 4 YOGYAKARTA
Lokasi : SMK Negeri 4 Yogyakarta
Waktu : 2 Mei 2018 s.d 31 Juli 2018

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi penelitian.
2. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami menyampaikan terimakasih.

a.n Kepala

Plt. Kepala Bidang Perencanaan dan Standarisasi



Didik Wardaya, SE., M.Pd.

NIP 19660530 198602 1 002

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Dikpora DIY
2. Kepala Bidang Dikmenti Dikpora DIY



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SMK NEGERI 4 YOGYAKARTA

Jl. Sidikan 60 Yogyakarta 55162 Telp (0274) 372238, 419973 Fax (0274) 372238
Website : www.smkn4jogja.sch.id Email : info@smkn4jogja.sch.id

Konfirmasi ijin penelitian/ survey / pencarian data

Kepada
Yth Waka Humas

Dengan hormat,

Telah menghadap kepada Kepala Tenaga Administrasi, mahasiswa tersebut dibawah ini :

No	Nama	NIM	Perguruan Tinggi	Telp yang bisa dihubungi
1.	ZANDERİYANI SABRINATAMI	14511244008	UNY	082242498896

Untuk mohon ijin penelitian/ survey / pencarian data guna kepentingan pendidikan .

Apabila diperkenankan melaksanakan penelitian/ survey / pencarian data , maka mohon untuk diberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut diatas .

Terima kasih



Diteruskan kepada :

1. BK
2. Kajar.....
3. *Dewantari* 7

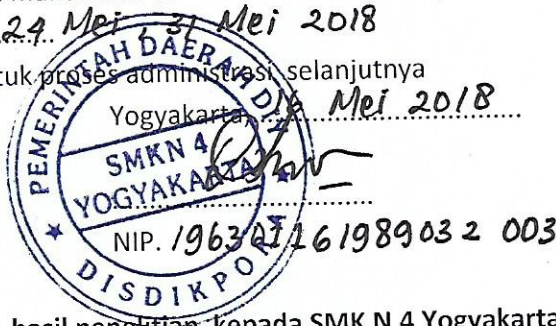
=====pernyataan telah selesai penelitian/survey/mencari data=====

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : *Dewantari Trisnamurti*
Jabatan : *Guru Boga*

Menyatakan telah selesai mendampingi mahasiswa tersebut diatas dalam penelitian/ survey/mencari data yang dilaksanakan pada tanggal... *24 Mei 2018* ...

Demikian keterangan ini saya buat, untuk proses administrasi selanjutnya
Yogyakarta, *31 Mei 2018*



NB: harap menyerahkan soft copy/CD hasil penelitian kepada SMK N 4 Yogyakarta sebagai laporan



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel
Kepada Yth,
Dr. Marwanti, M. Pd
Dosen Prodi Pendidikan Teknik Boga
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana
Fakultas Teknik UNY
Schubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

Dengan hormat, mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA (3) draft instrument penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 15 Mei 2018

Pemohon,

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 001

Dosen Pembimbing

Wika Rimawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Marwanti, M. Pd
NIP : 19570313 1983 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 15 Mei 2018

Validator,

Dr. Marwanti, M. Pd

NIP. 19570313 1983 2 001

Catatan :

- ☐ Beri tanda (✓)

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion*
Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia
di SMK N 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 15 Mei 2018
Validator,



Dr. Marwanti, M. Pd

NIP. 19570313 1983 2 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN

Hal : Permohonan Validasi Instrumen Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel
Kepada Yth,
Wika Rinawati, M. Pd.
Dosen Prodi Pendidikan Teknik Boga
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana
Fakultas Teknik UNY
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

Dengan hormat, mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan (1) proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA (3) draft instrument penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 15 Mei 2018

Pemohon,

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 001

Dosen Pembimbing

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wika Rinawati,. M.Pd.
NIP : 19760424 200112 2 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK N 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan untuk penelitian
- ☒ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 27 April 2018

Validator,

Wika Rinawati,.M.Pd.

NIP. 19760424 200112 2 002

Catatan:

- ☐ Beri tanda *check* (✓)

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama : Zanderiyani Sabrinatami

NIM : 14511244008

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Stop Motion

Pembuatan Kue Dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia Di SMK N 4
Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 27 April 2018
Validator,



Wika Rinawati, M.Pd.
NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Hal : Permohonan Validasi Video Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel
Kepada Yth,
Wika Rinawati, M. Pd
Dosen Prodi Pendidikan Teknik Boga
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana
Fakultas Teknik UNY
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

Dengan hormat, mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap media pembelajaran penelitian TA yang telah saya buat.
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 18 Mei 2018

Pemohon,

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 001

Dosen Pembimbing

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA

Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Wika Rinawati, M. Pd
NIP : 19760424 200112 2 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Mei 2018

Validator,

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002

Catatan :

- ☐ Beri tanda (✓)

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion*
Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia
di SMK N 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 18 Mei 2018

Validator,



Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Hal : Permohonan Validasi Video Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi

Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,

Dr. Zulfi Hendri, M.Sn

Dosen Prodi Pendidikan Teknik Boga

Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana

Fakultas Teknik UNY

Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami

NIM : 14511244008

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

Dengan hormat, mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap media pembelajaran penelitian TA yang telah saya buat.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 16 Mei 2018

Pemohon,

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 001

Dosen Pembimbing

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Zulfi Hendri, M.Sn
NIP : 19750525 200112 1 002
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☐ Layak digunakan
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 16 Mei 2018

Validator,

Dr. Zulfi Hendri, M.Sn
NIP. 19750525 200112 1 002

Catatan :

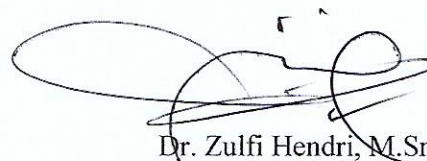
- ☐ Beri tanda (✓)

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA PADA MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion*
Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia
di SMK N 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 16 Mei 2018
Validator,



Dr. Zulfi Hendri, M.Sn
NIP. 19750525 200112 1 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Hal : Permohonan Validasi Video Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel
Kepada Yth,
Dr. Marwanti, M. Pd
Dosen Prodi Pendidikan Teknik Boga
Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana
Fakultas Teknik UNY
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta.

Dengan hormat, mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap media pembelajaran penelitian TA yang telah saya buat.
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 17 Mei 2018

Pemohon,

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

Mengetahui,

Ketua Program Studi

Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 001

Dosen Pembimbing

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS TEKNIK

PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA

Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. Marwanti, M. Pd
NIP : 19570313 1983 2 001
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga dan Busana

Menyatakan bahwa media video pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan ,
Layak digunakan untuk perbaikan
Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 17 Mei 2018

Validator,

Dr. Marwanti, M. Pd

NIP. 19570313 1983 2 001

Catatan :

Beri tanda (✓)

HASIL VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion*
Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia
di SMK N 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 17 Mei 2018
Validator,



Dr. Marwanti, M. Pd

NIP. 19570313 1983 2 001



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERMOHONAN VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Hal : Permohonan Validasi Video Pembelajaran Penelitian Tugas Akhir Skripsi
Lampiran : 1 Bendel
Kepada Yth,
Dewantari Trisnamurti, S.Pd
Guru Tata Boga
SMK N 4 Yogyakarta
Sehubungan dengan rencana pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

Dengan hormat, mohon ibu berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya buat.
Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Ibu diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 18 Mei 2018

Pemohon,

Zanderiyani Sabrinatami

NIM. 14511244008

Mengetahui,

Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Boga,

Dr. Mutiara Nugraheni, S.TP., M.Si.

NIP. 19770131 200212 001

Dosen Pembimbing

Wika Rinawati, M. Pd

NIP. 19760424 200112 2 002



UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK
PENDIDIKAN TEKNIK BOGA DAN BUSANA
Alamat: Kampus Karang Malang, Yogyakarta, 55281

SURAT PERNYATAAN VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA
PEMBELAJARAN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dewantari Trisnamurti, S. Pd
NIP : 19630116198903 2 003

Menyatakan bahwa media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Zanderiyani Sabrinatami
NIM : 14511244008
Program Studi : Pendidikan Teknik Boga
Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia di SMK N 4 Yogyakarta

Setelah dilakukan kajian atas media pembelajaran pada penelitian Tugas Akhir Skripsi tersebut dapat dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian
- ☐ Layak digunakan untuk perbaikan
- ☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan dengan saran perbaikan dengan sebagaimana terlampir

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 18 Mei 2018
Validator,

Dewantari Trisnamurti, S. Pd
NIP. 19630116 198903 2 003

Catatan :

- ☐ Beri tanda (✓)

HASIL VALIDASI AHLI MATERI PADA MEDIA PEMBELAJARAN

Nama : Zanderiyani Sabrinatami

NIM : 14511244008

Program Studi : Pendidikan Teknik Boga

Judul TAS : Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion*
Pembuatan Kue dari Tepung Beras pada Mata Pelajaran Kue Indonesia
di SMK N 4 Yogyakarta

No.	Saran/Tanggapan
	Komentar umum/ lain-lain

Yogyakarta, 18 Mei 2018

Validator,



Dewantari Trisnamurti, S. Pd

NIP. 19630116198903 2 003